

模拟与游戏

出版单位：黑龙江文化音像出版社
编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
出品人：鹰视
主　编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
微风、Xingji Labs
美术编辑：红帽
设　计：Z' Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
MugenChina
电子DIY工作室
电　话：（8610）64934914
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮　编：100101
地　址：北京市朝阳区大屯安慧北里北京世纪龙都国际公寓1307室《模拟与游戏》编辑部
发　行：黎连领
电　话：13311072578
广告经营许可证：京海工商广字第782号
广告总代理：北京白柠檬广告有限公司
广告客户服务部：黄国庆
电　话：（8610）64934914
传　真：（8610）64934914
出版号：ISBN 7-88363-322-8
出版日期：每月15日
定　价：人民币10元（光盘送手册）

Contents

2002年12月 总第三期

目　录

模拟新闻眼
模拟器篇..（2）
Misc篇..（4）
汉化情报站..（5）
ROM发布列表..（9）

模拟焦点
CAPCOM VS SNK时代的终结？........................（11）
凤凰涅槃——模拟界的奇迹：UltraHLE...............（15）

专题企划
刚之魂——《超级机器人大战》专题................（19）

新手入门
勇敢的3D挑战者——Nebula v2.20 Model 2 Test......（31）
雅达利64位游戏机Jaguar的故事和模拟...............（35）
NEBULA 震动包的编制，创造属于自己的触觉..........（38）
土星模拟器Satourne提速大法.......................（43）
模拟器DC篇之自启动光盘的制作.....................（46）

掌机专区
手掌机硬件导航..................................（50）
本月热门GBA游戏点评..............................（52）

失落的天堂
本月强档推荐....................................（55）
新版极品游戏鉴赏................................（58）

模拟名人堂
PcsxDC的作者Mark Grilenkov的访谈.................（62）

无限道场
MUGEN人物制作教程一..............................（64）
龙之怒吼——Rage of the Dragon...................（71）

游戏天籁
《火炎纹章_圣战之系谱》OST......................（77）

研究中心
模拟器汉化全接触模拟器汉化全接触——高级篇.......（79）
对《次世代游戏机显示载体谈》的补充...............（82）

硬件DIY
轻松打造GBA FLASH烧录系统之二....................（85）

经典赏析
SFC经典系列回顾——DRAGON BALL..................（89）

读编往来
本期光盘列表....................................（95）



NEWS 新闻

模拟器篇

信息速递

■WSCamp 0.21:



最近对WSC模拟器的热衷应该缘于《Arc the Lad》WSC版ROM的Dump，以及杂志最近几期对《SD Gundam》的攻略连载。WSCamp这个WSC模拟器的更新可以说选得非常是时候（至少对在下来说）：这次的新版增加了对内藏EEPROM的支持。这意味着什么呢，就是说WSCamp可以支持像《机战Compact2三部曲》这样的游戏中所特有的记录接续方式了，是不是很令人振奋呢？至少我那位曾经扬言“会因为《机器人大战》而买下任何一部主机”的朋友会有所表示了。

话说回来，我所接触的WSC模拟器中，作者是日本人的占了绝大多数。BANDAI是时候考虑改进一下它的本土化营销计划了，老外是不会对那些蚯蚓文字有多大兴趣的，无论是玩家还是模拟器开发者。

http://members.jcom.home.ne.jp/wscamp/

MAME的Wip仍在继续，模拟器的沉寂仍将持续一段时间，沉默是为了积蓄爆发所需的力量！

■R-ZSNES v1.36 build 1015



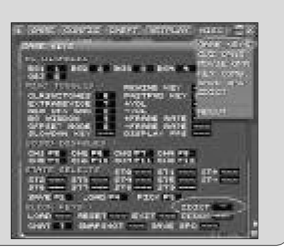
Zsnes这个出色的SFC模拟器恐怕是没什么人不知道的吧，除非你从不接触家用机模拟器。Returner's ZSNES是一个基于超级任天堂模拟器ZSNES源代码的加强版，它为原ZSNES加入了新的功能。目前Returner's ZSNES具有了英汉词典和内存编辑器的功能，在这两个工具的帮助下，玩超任游戏（尤其是RPG）将会变得更加轻松。

简单地说就它是加入了词典功能的Zsnes，其作者是国人Returner。在SFC模拟器中加入词典功能是一个不错的创意，因为SFC正是凭借大量优秀的RPG而雄霸家用游戏机领域长达十年之久，这些优秀的RPG被模拟器给传承了下来，并重现在PC上。更有大量出色的翻译小组将游戏中的文本对话翻译成了英文，这时合理地利用词典功能往往能够起到事半功倍的效果。

除了词典功能外，Returner目前正在设法往模拟器中加入位图的查看器，他希望能够实现“将网页抓取下来存为位图的功能”，从而能够在游戏的同时更为方便地收集和整理相关的攻略资料。源代码的开放让模拟器有了更大的扩展空间，Zsnes就是一个很好的例子。

http://sapporo.cool.ne.jp/rzsnes/







■Nebula Model 2

Kawaks的中止开发，使不少人把更多的目光投向了从CPS2解密时代涌现出来的另一个杰出的多机种模拟器Nebula身上。在失去了Kawaks这个强力的竞争对手之后，Nebula似乎没有受到多大的影响，毕竟如今的Nebula已经不单单停留在CPS/MVS的模拟部分，而是将模拟的范畴逐渐延伸到了PGM、KONAMI甚至Model 2，这要得益于才华横溢的ElSemi对模拟界深入的探索以及无私的贡献。



10月26日，ElSemi发布了一个Nebula的Model 2测试版（看来丝毫没有受到《Rage of the Dragon》的影响〈后述〉），支持了5个SEGA Model 2B基板上的游戏，经笔者测试，离“模拟”这个概念还相差甚远，只能让人略微地感受到“Modle 2的游戏在模拟器上面原来是这样的”。5款游戏中唯一能够“玩”下去的，只有那个《Virtua Striker》。这下喜欢足球的朋友可以先走在前面了。

（本期光盘中附送Nebula的Model 2测试版和《Virtua Striker》这个ROM）。



■UltraHLE:



N64模拟器的元祖，98年便让人们见识到了N64模拟器的“究极形态”。此后曾多次提及要推出新版，却迟迟不见承诺兑现。尽管现在的N64模拟器一个一个地接着出，功能一个比一个强，但仍然有那么一批人在期待着UltraHLE的新版，大概是早期的“Voodoo情结”所带来的后遗症吧。L@G在Emutalk论坛所发的一张帖子试图改变这一切，一个自称为“自己编译的”UltraHLE面世了，但很快却又以闹剧的形式不光彩的收场。原来它只不过是Dominator 的SupraHLE的Hack版而已，而SupraHLE本身就是UltraHLE 的Hack版……要这么说起来，话又不知道从何说起了。

相对于上面的闹剧，bjl667所编译的一个针对3DNOW!指令集优化的UltraHLE就要显得有意义多了，同样发布于Emutalk论坛，受到了不少AMD CPU用户的青睐，今后还将加入zip格式和OPENGL的支持。不管怎么说，这至少让我们看到了UltraHLE还是有潜力可发掘的，而不是为了赢得Hack模拟器所带来的虚荣心。

■Pocket_X

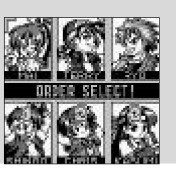


Pocket_X，这个名字令人以为是一个新出的NGP模拟器呢。经过Consollection站点发布的一条消息才知道，原来Pocket_X的原名叫做R.A.P.E，是一款老字辈的NGPC模拟器，当时由于取名不雅，被部分国外网站如EMUCAMP等站长带头给……了。

Pocket_X（R.A.P.E）的优势在于图像的渲染非常自然，它的复出对于现在越来越火的手掌机模拟器来说是一个好消息。

http://membres.lycos.fr/okorgland/







Misc 篇

■龙吼

10月，MVS基板上的最新格斗游戏《Rage of the Dragon》的ROM在网络上出现了。模拟界一改平日的宁静，许多站点、论坛都显得异常火爆。而围绕《Rage of the Dragon》怎样才能在模拟器上完美运行的话题更是层出不穷。对此，开发公司Evoga极为重视，并关闭了一家涉嫌散布该游戏ROM的西班牙模拟器网站“SpekSNK”。顿时间，国内国外许多模拟器站点、ROM站点都采取了相应的措施，拿掉了《Rage of the Dragon》相关的所有信息，包括图像（据说台湾模拟器老前辈BillyJR就因为放了两张游戏的图片而被法院的事搅得不可开交）。



是模拟器发展得太快，还是游戏厂商发展得太慢，这是一个很难说清的问题，从NEOGEO专用基板MVS的解密原理被公布开始，很多人就已经预料到了这一天的到来，模拟器这柄双刃剑也逐渐在向我们展示它的锋芒。而如果大部分不存在利益冲突的模拟器也介入进来，绝对不会是一个好的兆头。话说回来，SNK（PLAYMORE）到底打算什么时候才让MVS这块古董基板休息呢，之前的教训还不够多吗？这次的事件，再一次证明着或者试图证明着一点，模拟器不是用来免费玩最新游戏的工具。

注：《Rage of the Dragon》中文名称又叫“龙吼”。



■ Icarus

Dreamcast在笔者看来是属于“不需要被模拟”的领域，至少目前来讲是这样。模拟界对DC模拟方



面一向也都是只打雷不下雨，Icarus也不例外。不过11月4日出现在Icarus官方主页的几幅商业游戏运行截图，让人着实提起了精神，作者那句看似调侃的话所起的作用可是十分之大：“我已经尽全力不在主页上发布过多的图片了，事实上一切都进展得十分顺利。我相信许多人都很喜欢这个游戏。”今年的愚人节已经过去了，相信人们都不希望再上一次当吧。图片来自于模拟器运行DC游戏《死或生2》，看上去有一些贴图问题，不过作者用尽可能协调的角度来抓图的技巧很巧妙地掩饰和弱化了这一点。

如果进展真如作者所说那样，那么DC模拟器就已经从“技术探讨”踏入了“能够运行商业游戏”这个阶段。这不能不说是个天大的喜讯。我们目前需要考虑的就是，这些图片究竟是不是真的，毕竟除了愚人节，西方还存在一个万圣节。



■ **BoycottAdvance 0.2.7 is coming soon...:**



Gollum，一个以《指环王》中的小魔兵为自己命名的家伙，谁还会记得这个GBA模拟器的作者，尤其在VBA红透半边天的现在。想当年Boycott Advance可是和VBA不相上下的两个GBA模拟器，VBA胜在速度和兼容性上面，Boycott Advance则在声音的拟真度方面无人能比，即便是现在的VBA也无法达到Boycott Advance的音源模拟效果。在Forgotten不断完善他的VBA的同时，Gollum却把兴趣转移到了在线Java模拟器的开发上，忙得不亦乐乎。而且前些日子新开张那个“模拟名人堂”（专门负责收集模拟界有影响力的相关人物的个人资料等），也有Gollum的操劳。

现在Gollum终于回来了，在请Karine给主页做了一个新的版面后，Gollum留言中提到新版的Boycott Advance（0.2.7）将会在不久后推出。届时不知道会不会又迎来一个GBA模拟器的高峰期？其实相对于模拟器的更新，GBA ROM的Dump速度之快才是很多人所关注的。

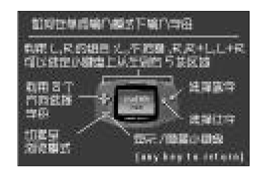
http://boycottadvance.emuunlim.com/

■ 史上第一个GBA英汉电子词典软件发布



让你的GBA变成商务通，这种想法你是否有过？“Xdict for Gba”是网友oscar在GBA上开发的第一个程序，它是一个GBA上的电子词典。之所以取名Xdict，是因为它的词库是从一个Unix上的同名英汉词典来的，凑巧和“金山词霸”的可执行文件名相同，但它和金山词霸没有任何关系。

只要你拥有GBA和相应的烧录卡设备，那么现在除了可以用GBA来玩最新的游戏、重温FC、看书、看图、听音乐以外，还可以用来查单词学英语了。从另一个角度来讲，叫爸爸妈妈买GBA又多了一个理由：学英语（不要说是我说的）。



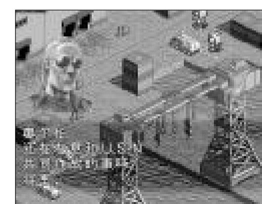
“Xdict for Gba”的操作方法比较特殊，主要是利用GBA上的L、R键的多种组合按键方式，来实现虚拟键盘不同区域之间的选择，然后利用A、B键来实现区域内10个字母之间的选择。刚开始时可能有点不适应，通过练习输入效率还是挺高的。

http://gba.mdtea.com/

汉化情报站

本文所介绍所有汉化游戏在本期光盘内容里

■ **Front Mission（前线任务）汉化v030版推出！**



由“Chrono的奇妙冒险”发布（从站点的名称可以看出站长是个《时空之旅》迷兼《JOJO奇妙冒险》迷）。SFC版《前线任务》的汉化工作其实早在今年7月份就展开了，最初确定的是文本的翻译两大约5万字，而且放置非常集中，因此翻译工作很快便展开了。直到10月24日，《前线任务》的汉化版本更新到了0.30，也可以说是比较完善的版本了，《前线任务》的汉化工作基本宣布完成。

《前线任务》是SQUARE公司在SFC上推出的一款战棋模拟类游戏，尝试将著名插画师天野喜孝那幻想主义色彩的人物画风从固定的RPG风格中解放出来，融合到《前线任务》那灰暗的金属世界中，竟获得了空前的好评，这是很多人始料未及的。而由此所确立的《前线任务》系列风格，也一直被延续下来，成为日后SQUARE的招牌作品之一。《前线任务》的剧情背景涉及到很多历史、政治的阴暗面，所以汉化的用辞需要非常讲究，希望大家在玩到这个汉化版的同时，能够感受到汉化人在这方面的良苦用心。



http://www.chinaemu.net/zhuanti/chrono/

■《恶魔城X——月下夜想曲》中文版

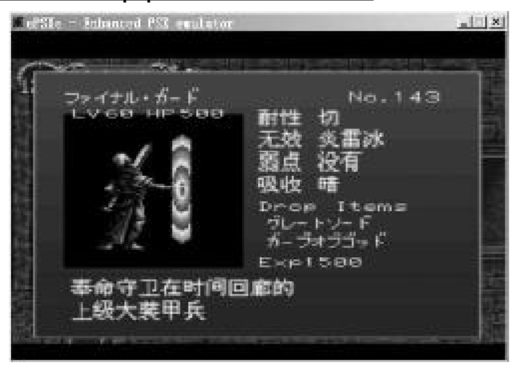
《恶魔城》系列最杰出的一代，如今也要被中文化了。作者**xade**在放出汉化补丁时提到："首先，由于本人技术不到位，这个补丁有一些限制，用它**patch**的镜像只能使用**ePSXe**或其它支持更换



BIOS的**PSX**模拟器运行，**VGS**及其各种**hack**版本均无法正常显示游戏内经**patch**的中文，我也感到很遗憾，因为**ePSXe**对这个游戏的**2D**支持有那么一点点的瑕疵。当然，真正的**PS**也无法正常显示游戏内经**patch**的中文，我又遗憾。同样，还是因为技术的原因，现在还无法汉化片头交代背景的英文字幕，片尾的**staff** 名单以及游戏中以**8x8**小字体显示的日文和少量汉字，主要是因为没有顺手的**debugger**……如果你发现任何翻译上的错误，并且希望它能得到修正的话，可以到中华模拟器联盟的汉化相关**BBS**上提出，我看见了就一定会修正的。"

虽然在下并不大在乎动作类游戏的汉化，但是单单是《月下》这类精品的影响力，就可以想象其被汉化后的支持度有多高了，大家在使用汉化补丁之前，请根据自己的游戏光盘版本、语种等要素仔细阅读好说明文件再开始动手。

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=62707



■《皇家骑士团外传》GBA繁体中文版：

GBA游戏《皇家骑士团外传》是一款发售很久了的游戏，不过一直没有汉化的消息。一天，网友**freeyoung**在本站社区中放出的消息，由**gleneo Dump**的繁体中文版《皇家骑士团外传》已经能够在网上找到了。这次的汉化版并不是由某个汉化组织发起并系统汉化的，我们甚至还没在网上看到过相关的信息。用**gleneo**的话说就是："这个卡是我在一个卖



GBA卡的朋友那里发现的，开始我看都没看说是假的，但是我那朋友说这个是他玩过的。后来我就借回家**dump**出来。这下大家都可以玩了。"不是不知道是哪位高手汉化的，翻译得非常不错（不知道全不全），字体也比较入眼。

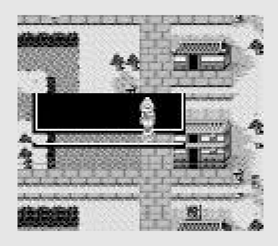
现在国内游戏汉化的风气十分浓，很多汉化新闻甚至我们还没有察觉，就已经能够见到成品了（比如这次，卡带都出来了还没人知道），各汉化小组之间的竞争也十分激烈。这无疑是一个好的开始，不过我认为汉化小组要想很好地协同运作、发展，一个系统的管理层和决策层是必不可少的，这样才能够尽可能地



避免重复劳动所带来的冲突，节约劳动力进行其他方面的攻坚。当然这也需要一部分汉化人经历兴趣爱好向责任化工作态度的转变，这其中的各种感受，相信只有身临其境者才能够了解吧。

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=63645

■《吞食天地2》中文版



上期杂志中给大家介绍了《吞食天地2》中文版的ROM以及模拟的一些消息，相信大家已经领略到了这个无名汉化高手汉化的中文游戏的风采了吧。由于FC机能的限制，汉化后的字库容量会导致FC显存的不足，由此造成的后果便是游戏中画面不停地闪烁（尤其在对话的时候，中文字体的出现导致显存不足），这不仅表现在模拟器的运行上，就连真实的游戏机运行起卡带来画面也无二致。

而最近，曾经汉化《勇者斗恶龙6》的屎王Necrosaro，却用一种十分独特的方式解决了游戏中的闪烁问题。首先，他把字库搬运到VRAM这个步骤转移到了TV电子枪的垂直折回期间（vertical retrace），也就是说，闪烁发生在了屏幕以外……由于每次设置字库地址都需要等待电子枪完成一帧画面的绘制而处于垂直折回周期，从而导致了绘制汉字的时间延长（延长的时间就是电子枪反射回来的时间）。简单地说，就是牺牲了速度，消除了闪烁。具体的表现就是：显示汉字的速度会稍微慢一点点，而显示汉字时游戏音乐听起来会有一点“拖”的感觉……不过这也是没有办法，毕竟 FC 的性能太弱。

另外关于汉化FC的游戏所涉及到的显存不足的问题，屎王总结出了一个简单的思路，这个思路可以概括为“动态地使用有限的显存空间”，简单的说就是用多少就放多少，屏幕上需要显示多少汉字，就先放上多少汉字的字模。这样在显示下一层文字的时候，就用新的字幕替换掉上一层的字模，这样既节省了多余的字模所占用的显存空间（显存不够导致屏幕闪烁），也可以避免由于新旧菜单的同时显示、字体的混合所出现的乱码。同样的情况也出现在SFC游戏的汉化中，比如《FF6》、《DQ6》这些层叠菜单的游戏，原来在游戏中当次级菜单出现的时候，上一级菜单就以灰色调显示，这样就会同时调用大量的显存。在汉化的途中，由于汉字字库的容量大，必须将游戏的菜单显示形式改成次级菜单出现后完全隐藏上级菜单显示的形式，道理就是上面所说的“动态地使用有限的显存空间”。

相信这些宝贵的资料一定会对今后FC游戏的汉化起到很好的推动作用

感谢“屎王之网”提供相关技术资料。



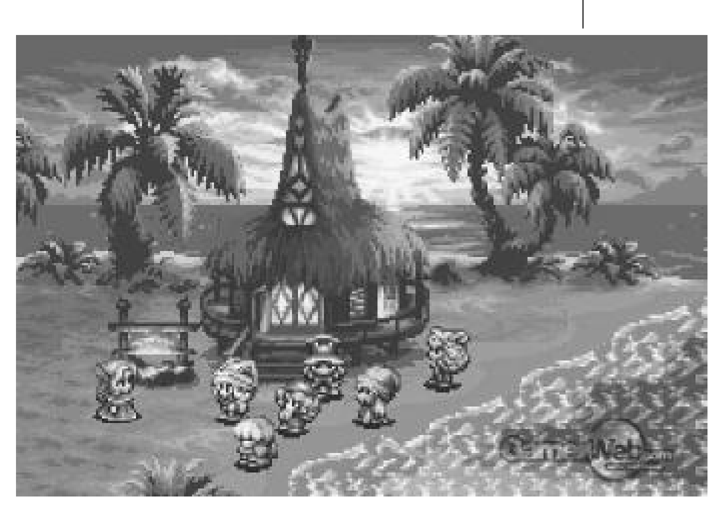
■《魔法假日》汉化研究

这是网友Kingbao578在Emu-Zone汉化论坛发起的，对GBA游戏《魔法假日》汉化工作的初步讨论、研究。目前文本的导出已经基本不存在问题，还是那句话，缺乏翻译人手。



《魔法假日》是SQUARE手下的《圣剑传说》开发小组在GBA上的处女作，因此你很容易在游戏中找到《圣剑》类型的风格，对于这些以剧情见长的游戏，汉化的尺度以及工作量是一大难题，这需要翻译人员具备比较高的水平和比较强的吃苦精神，如果你对这方面有兴趣的话，请写信到：kingbao578@163.com

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=60820



■《逆转裁判》FLASH 中文试玩版



CGP 小组一直在从事 GBA 游戏《逆转裁判》的汉化工作，这是由 CAPCOM 开发的一款另类冒险游戏，由于游戏的侦破过程中对剧情的理解需要十分深入，所以不会日文的朋友根本无从下手，因此汉化的呼声非常高，而且难度也不小（主要体现在对一些线索的译文的深度把握上，太深了无法让人发觉破案的线索，太浅了又失去了游戏原来的风格）。

由 CGP 小组成员“小肥牛”发布的《逆转裁判》FLASH 中文试玩版，给我们这些苦苦等待汉化 ROM 的人们一个提前尝鲜的机会。据说是为了庆祝 2 代的发售而发布的，因为文字是直接在 ROM 上替换的，所以无法控制文本的长度，颜色。还有证物的文本系统还未破解，只好用翻译好文本的图片代替。



总的来说进展不错，也算得上是“最应该被汉化的游戏”之一吧。

■《FE3》汉化进展：

来自狼组的消息：负责《FE3》汉化的 ct 发布了大量的汉化截图，据说这是游戏正式发布前最后一次发表截图。游戏大约已经汉化了 90%－95%，再有一两周就可以完工了。



FE3 又称《纹章之谜》，是《火焰之纹章》系列中评价最高的一代，倍受好评的 GBA 游戏《火焰之纹章——封印之剑》就是因为采用了《纹章之谜》的系统而获得了成功。《火焰之纹章》系列游戏中人物的对话非常多，其中对反映人物性格方面的描述显得非常细腻，这便是汉化的精髓所在。



http://emu.zzol.net/zhuanti/lvwu/

■《圣剑传说》汉化：

xade 加盟狼组，并负责 SFC 游戏《圣剑传说 3》的汉化，同时进行的还有 PS 版《圣剑传说 - 玛娜传奇》的汉化工作。目前的工作进展是：SFC 版已经基本确定文本的解压方式是以一句为单位的，而 PS 版的一些菜单和信息是以位图来替换的，只要能够找到足够的人手，工作的进展将会进行得很快。



SQUARE 的《圣剑传说》系列从 2 代开始在 SFC 上名声大噪（不过我最早接触的一代是 3 代），PS 版的画面以及风格作了很大的改观，但游戏性似乎不如以前。不过凭借细腻、可爱的画风，还是赢得了不少玩家的心。汉化《圣剑传说》的可取之处在于能够让玩家在深入了解剧情的同时完善各种分支的任务，这正是游戏的最大乐趣所在，让我们期待狼组的小消息。



http://emu.zzol.net/zhuanti/lvwu/

■《沉默遗迹》（GBA）汉化工具包

来自 shikeyu 主页的消息：《沉默遗迹》的 ROM 格式相当简单，非常奇怪直到现在还没有人尝试汉化它，不过我实在是没有精力再开一个汉化计划了，所以将之前写的汉化工具完善了一下放出来，如果哪位仁兄有兴趣可以汉化一下试试，具体的使用方法请看说明文件。



《沉默的遗迹》另一个名称就是：《四狂神传说外传》，在 SFC 上玩过前作的朋友应该十分清楚这款 TAITO 的著名 ARPG（ROM 在 Redump 系列的编号应该是 0344）。汉化工具包内包含破解程序和提取出来的文本，有这方面能力和兴趣的同仁不妨与 shikeyu 联系一下。



http://readboy.diy.163.com/



本月GBA ROM发布列表

以下所有GBA ROM 在光盘内容里

0621	Hugo - The Evil Mirror Hugo-	邪恶的镜子
0622	Worms World Party	百战天虫
0623	Chobits	恋爱
0624	Super Mario Advance 3 - Yoshi's Island	超级马里奥3-耀西岛
0625	Daisuki Teddy	
0626	Scooby-Doo - The Motion Picture	
0627	Frogger Advance The Great Quest	青蛙历险记
0628	Gachasute! Dyna Device	
0629	Harukanaru Jikuu no Naka de	遥远的时空之中
0630	Butt Ugly Martians	
0631	Nakayoshi Pet Advance Series 1 Kawaii Hamster	动物伴侣系列一之耗子
0632	Nakayoshi Pet Advance Series 2 Kawaii Koinu	动物伴侣系列二之小狗
0633	Nakayoshi Pet Advance Series 3 Kawaii Koneko	动物伴侣系列三之小猫
0634	Medarot G - Kabuto Version	金属机器人G-甲胄版
0635	Hime Kishi Monogatari - Princess Blue	姬骑士物语-蓝色的公主
0636	Guilty Gear X	罪恶克星 X
0637	Soccer Kid	足球男孩
0638	Ballistic Ecks v Sever	
0639	Dragon Ball Z Legacy of Goku	龙珠Z-悟空传说
0640	Ecks vs Sever	
0641	Fire Pro Wrestling 2	火爆摔角2
0642	Invader	侵略者
0643	Motoracer Advance	摩托英豪A
0644	Army Men Turf Wars	玩具军人之跑马场的战争
0645	Metalun Slinger	合金之枪
0646	Airforce Delta Ⅱ	三角洲空军部队II
0647	Turbo Turtle Adventure	海龟历险记
0648	The King Of Fighters EX-Neo Blood	拳皇EX-新的血液
0649	Harobots Robo Hero Battling!	哈罗机器人之机器人英雄大会战
0650	Monster Force	怪物力量
0651	Barbie Groovy Games	芭比流行小游戏
0652	The Revenge Of The Smurfs	蓝精灵之Smurfs的复仇
0653	Defender Of The Crown	王冠的守护者
0654	Dual Blades	双刃
0655	Ice Age	冰河世纪
0656	J-League Winning Eleven Advance 2002	J-联盟胜利11人 2002
0657	Pinball Advance	弹珠台A

0658	Virtua Tennis	虚拟网球
0659	Game And Watch Gallery Advance	Game And Watch Gallery经典合集
0660	Oshare Princess	奥沙尔公主
0061	Shrek-Hassle At The Castle	城堡的激战
0662	Galaxy Angel	银河天使
0663	High Heat Major League Baseball 2003	美国职业棒球联赛2003
0664	Zoocube	
0665	Hamster Paradise Advance	
0666	Denki Blocks	电击方块
0667	PukuPuku Tennen Kairanban	
0668	Gachinko Pro Yakyuu	实况棒球
0669	Black Belt Challenge	黑腰带挑战赛
0670	Yu-Gi-Oh-The Eternal Duelist Soul	游戏王-永恒斗士之魂
0671	Robotech-The Macross Saga	Robotech-超时空要塞传说
0672	xXx	
0673	Who Wants to be a Millionaire?	谁想做百万富翁?
0674	Gyakuten Saiban 2	逆转裁判2
0675	Oshaberi Inco Club	
0676	Crazy Chase	疯狂追击
0677	Spirit Stallion Of The Cimarron	
0678	Nakayoshi Youchien	
0679	Robot Wars Extreme Destruction	机器人大战——极度破坏
0680	Ace Lightning	王牌闪电
0681	SSX Tricky	SSX滑雪
0682	Hoshi no Kirby - Yume no Izumi Deluxe	星之卡比-梦见泉DX
0683	Tarzan Return to the Jungle	人猿泰山归来
0684	WWE Road To Wrestlemania X8	WWE疯狂摔跤X8
0685	LEGO Bionicle Matoran Adventures	乐高积木
0686	Doom Ⅱ	毁灭公爵2
0687	Spyro 2 - Season of Flame	
0688	Bomberman Jetters	炸弹人传说
0689	Tales of the World - Narikiri Dungeon 2	世界传说之迷宫冒险2
0690	Metroid Fusion	超级银河战士
0691	Santa Claus Jr	圣诞老人
0692	Barbie Secret Agent	芭比密探
0693	Stuart Little 2	
0694	Megaman Battle Network 2	洛克人EXE 2
0695	NHL Hitz 2003	曲棍球2003
0696	Gekido Advance - Kintaros Revenge	

CAPCOM VS SNK 时代的终结？

文：Emu-Zone/Cotolo

序章

两年前，任何人都不能想象街机模拟器会发展到今天这种地步。一批杰出的Coder（模拟器开发者）、Rom Dumper（Dump可以理解为导出）、Rom Hacker（Hack可以理解为解密）的出现促成了这一切，但不能不说的是，由此而带来的各种问题，更应该引起人们的注意和深思。





比较早接触模拟器的朋友应该都记得Callus这款街机模拟器，不错，就是那个以《快打旋风》中的哈格市长作为图标的模拟器——老实说那也是我所接触的第一个模拟器。当时由于CAPCOM以CPS-1为基板开发的大量动作游戏在国内的街机市场中火爆程度空前，以及Callus本身不俗的拟真度和完成度，使得Callus的作者Sardu曾经是无数模拟器爱好者们心目中的偶像。

不过本文所要讨论的并不是Callus的性能如何，而是一款名为Kawaks的CPS-2模拟器。

CPS-2是CAPCOM引以为荣的一块业务用街机基板，虽说它的长兄CPS-1在国内的知名度要远远高于它，不过这要涉及到一些客观因素的影响，如：

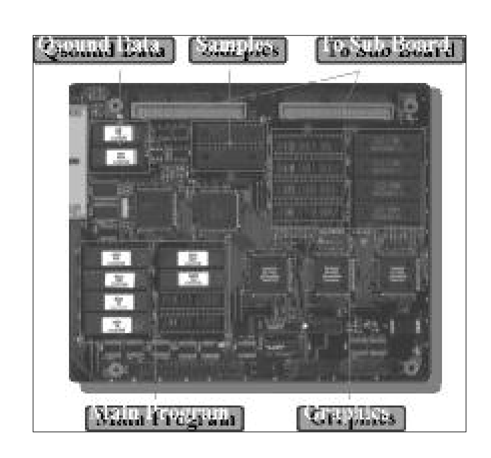
CPS-2基板价格的昂贵：因为这一点，它便不能像廉价的CPS-1那样迅速地普及到那些中小型的街机游戏厅中，成为人们的关注热点。

基板的加密方式：CPS-2基板的加密手段不能不说是骇人听闻。其中有一条“加密芯片必须在8秒内收到正确的代码信息以保持正常工作，否则将提示出错，而这些代码对于不同的游戏基板又互不相同”。出错后的基板与报废无异，除非被拿到CAPCOM固定的维修点才能修复。

国内D版基板的盛行：经常有这样一个现象，你可能在一个游戏厅中看不到《少年街霸2》的机台（英文名称《Street Fighter Zero 2》），但你绝对不会看不到《拳皇98》的机台（英文名称《KOF98'》）。这只是一个例子，SNK的NEOGEO游戏专用基板MVS由于早期对加密手段方面的忽略，使得很多“水货”基板流入市场，并很快占据了街机游戏厅的主流地位，当然这其中SNK的制作所拥有的实力也是不容忽视的。



我们经常可以在网络上、书刊杂志上看到一些关于CAPCOM和SNK的同类游戏孰好孰坏的讨论。不过由于CPS-2在国内的普及程度远远不够的情况下，这些讨论或多或少都是片面的，或者说只是局限于“亲C”和“亲S”两大“派别”之间的嘴皮子较量而已。真正让大多数国内玩家认识到CPS-2的魅力，那还是得归功于CPS-2基版的解密和模拟。



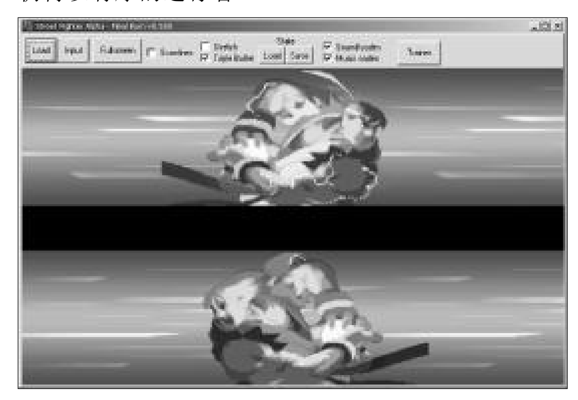
CPS2章

在CPS-2基版的解密过程中，Sardu是一名先行者。不过在对比CPS-1和CPS-2基板构造的过程中，他发现情况远比预想的来的复杂，CPS-1到CPS-2的过渡迟迟没有实现，传说中的Callus2也逐渐成为了遥不可待的神话。即便如此，Sardu在CPS-2解密过程中的作用还是不可忽视的，在他宣布官方终止Callus的开发之后所留下的一句话发人深思：CPS-2的破解可以从Rockman的CPS-1/CPS-2两个不同版本的差异中找到突破。谁会想到，此后的CPS-2官方解密组织——CPS2Shock解开CPS-2奥秘的关键，正是从这句话开始的。

由于当时Rockman的基板非常难找到，CPS2Shock便开始着手于另外一个同时存在于CPS-1和CPS-2基板上的游戏，《少年街霸》（《Street Fighter Zero CPS Changer》），并最终将不存在加密的CPS-2图像部分提取出来，通过补丁附在CPS-1的主程序上，得到了一个混合的Rom（CPS-1的程序＋CPS-2的图像），而且能够成功地用Callus来运行，这也验证了CPS-2模拟的可行性。CPS-2基版解密的焦点，集中到了主程序算法的破解上。

2001年1月1日，第一批CPS-2游戏模拟截图被公诸于世，很遗憾的是所使用的模拟器已经不再是人们所熟悉的Callus，它的名字叫作Final Burn。曾经被称为“不可能完成的任务”的CPS-2破解宣告完结，这一天也被誉为模拟器历史上的“The CPS2 Day”。为CPS-2破解作出卓越贡献的CPS2Shock领导者Razoola以及第一个CPS-2模拟器Final Burn的作者Dave，他们的名字同样被许多人所铭记。最值得注意的，要属几天后在CPS2shock所发表的那份“CPS2宣言”，宣言中明确指出：考虑到CAPCOM仍然在开发CPS-2游戏，CPS2Shock将在CPS-2游戏的控制上实行更为严密的“三年守

则”（MAME 是“一年守则”），即游戏发售后三年，才允许将其破解并还原到模拟器上。而且关于CPS-2解密的技术资料，CPS2Shock不会对外公开。正是这种合理的控制计划，使得CPS-2模拟的进程至今仍得以有序的进行着。



CPS-2模拟初期，破解文件的放出间隔非常短，人们也得以在很短的时间里领略到了黄金时期的CAPCOM那些优秀的动作游戏所带来的震撼感。不过Dave火爆的脾气以及lamer们上佳的演出最终让当时唯一的CPS-2模拟器Final Burn停止了开发。这时候，两款全新的CPS-2模拟器的出现，令无数人耳目一新，它们分别是2001年4月1日发布的Nebula以及2001年6月5日发布的Kawaks。前者采用了仿NeoRAGEx（曾经是最杰出的NEOGEO模拟器）的界面，在图像优化方面提供了大量的方案，但对机器配置要求相对较高。后者却在第一个版本便以不俗的速度征服了大量“中下阶层”玩家的心。在Final Burn离去的那段时间内，CPS2Shock/Nebula/Kawaks的协同更新延续着CPS-2的传说。

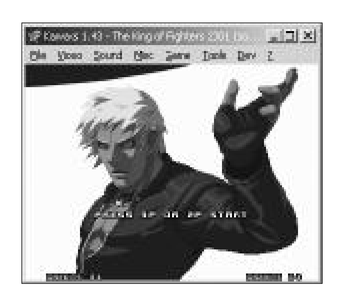


NEOGEO 章

如果说2001年的上半年属于CPS-2的模拟的话，2001年下半年的NEOGEO模拟热潮给人们的兴奋毫不会逊色于CPS-2解密成功后所带来的那份喜悦。与CPS-2基板解密不同的是，NEOGEO的MVS基板的解密渗入了太多功利化的因素。来自不同国家不同地区的Dumper小组、怀有不同目的不同居心的Rom持有者、以及焦急等待的人群、四处散布谣言的lamer……在这一切的烘托下，SNK沿用了10来年的MVS基板加密终于被完全攻破。那一刻我甚至在想：我真的那么希望MVS基板被破解、真的那么希望玩到模拟器版的KOF2000吗？但是很快，我意识到自己只不过是个微不足道的旁观者。



借着MVS的破解成功，Nebula和Kawaks相继在模拟器内加入了NEOGEO游戏的驱动代码，并且诙谐地称之为“CAPCOM VS SNK”，也就是CAPCOM的CPS游戏加上SNK的NEOGEO游戏。然而谁知道从那时开始，模拟器的定义被逐渐地扭曲化了。被誉为“模拟界之神”的MAME非常不合时宜地公开了NEOGEO用MVS基板的解密原理，这令新NEO游戏的Dump和模拟变得易如反掌，从另一个侧面来说，D版的MVS基板将更快出现。这一切，令曾经恪守“N年守则”的Coder、Dumper们防不胜防。《战国传承3》《拳皇2001》《合金弹头4》这些SNK后期加密游戏都在游戏刚刚发售几个月就被Dump下来，制成了Rom在网上传播，在拿到这些Rom的时候，我甚至没有多少兴奋可言，只是感叹着地球转得实在是太快了。



既然有了Rom那就得找模拟器玩，这似乎是天经地义的事，Nebula和Kawaks自然成了首选。首先，Nebula采用外置Romdata文件来添加游戏的方式，

正好成为了支持最新NEO游戏的捷径，许多人通过编写新的Romdata，使Nebula提前支持了像《拳皇2001》《合金弹头4》这些“不该被模拟”的游戏。而另一款从CPS-2过渡而来的杰出街机模拟器Kawaks则相对来说比较麻烦，需要略通Hack的人来修改或者添加未知的驱动，才能让其支持新的NEO游戏。对于擅自篡改模拟器从而达到支持最新游戏的做法，Nebula和Kawaks的作者都表示了极大的反对。前者在之后的版本中加入了警告声明，并且将发售不到一年内的游戏驱动额外地加上了锁。后者在程序加密方面下了大量的功夫，并且加密手段一次比一次厉害。除此之外，Kawaks的官方主页上还用一幅极其醒目的“禁烟图”表明了作者的决心。



基板的加密解开了，现在却轮到模拟器来加密，很可笑，不是吗？人类总是在犯同样的错误。模拟器之间的竞争不再是性能之间的比拼，作者反而还要在加密上花上不少的时间，这是多么可悲的事情。即便如此，各种Hack版的模拟器仍层出不穷，因为只要有哪怕一个人的意愿作为支持，它们就有存在的理由（无贬义）。2002年9月11日，著名的CPS2Shock站点一如既往的更新，虽然有像《Giga Wing》这样重量级的CPS-2游戏，却缺少了Kawaks新版的信息，无不让人感到少许的失望和诧异。几天后的一则消息更是让无数喜爱Kawaks的朋友心碎到了极点，Kawaks的作者Mr.k在CPS2Shock的IRC聊天室留下了一句话：Kawaks宣布停止开发，源代码可能会在近期公布……



面对着这突如其来的消息，许多人开始不知所措，更多的人把矛头指向了那些Hack版的模拟器。其实这些都无济于事，MAMEDev的元老Haze说道：一只头壳坏掉的Monkey能够轻而易举地往模拟器中加入新的游戏驱动，便会引来99%的人的关注。如果Kawaks的源代码放出并不是被用来提升模拟器的各方面性能，而是用来想方设法支持最新游戏的话……很显然，如果你仅仅是因为无法用到Kawaks的新版而去唾骂那些Hack模拟器的人，你本身就很有问题，不是么？或者，任何传说都需要一个终结，尽管现在网络上模拟器对战服务器中，Kawaks的使用者占据了九成以上，但是也没有人能够改变Kawaks终止的命运。Kawaks是时候休息一下了，也许Mr.k太累了也说不定。



在憧憬明天的同时，请珍惜今天。

相关名词解释：

CPS-1/CPS-2：著名游戏公司CAPCOM所开发的先后两代2D业务用街机基板，拥有众多口碑极佳的动作游戏，比如CPS-1的《名将》《圆桌骑士》《吞食天地II》，以及CPS-2的《少年街霸》《龙与地下城》系列等。

MVS：著名游戏公司SNK所开发的2D业务用街机基板，《拳皇》《饿狼传说》系列是其代表作，廉价、开发成本低是其沿用至今的原因。

CPS2Shock：著名的CPS-2破解组织，有计划地控制着CPS-2游戏的模拟现状，在模拟界有着极高的声望。

Final Burn：史上第一个CPS-2模拟器，不过很快由于多方面的原因而停止开发了。

Nebula：Final Burn之后涌现的CPS-2模拟器，现在已经发展成为CPS-1/CPS-2/MVS/KONAMI/PGM的多基板模拟器，并有望在不就的将来实现Sega Model 2的模拟，作者是西班牙人ElSemi。

Kawaks：与Nebula处于同一时期的CPS-2模拟器，之后同样具备CPS-1/CPS-2/MVS模拟的能力，近期停止开发，作者是匿名人士Mr k。

凤凰涅槃

NINTENDO64——模拟界的奇迹：UltraHLE

文：Emu-Zone/微风

红白机引领了世界家用游戏机的潮流，“任天堂”这个名字也永远在许多玩家的心目中留下了不可磨灭的印象。Nintendo64是任天堂推出的世界上第一部64Bit主机，使用频率为93.75MHz的R-4300 64Bit CPU，其性能是PlayStation、SegaSturn等次世代主机无法比拟的。Nintendo64上面的软件虽然不多，但可以说几乎款款都是杰作。单从游戏硬件来看，在当时Nintendo64拥有绝对优势，但由于任天堂使用了价格高昂的卡带作为Nintendo64的存储媒体，导致其成本居高不下，加之缺乏一定数量的大作产品支持，面世后一直无法掀起这款64Bit主机的热潮。随着游戏主机的再次时代变迁，在PlayStation2、GAMECUDE、XBOX等游戏主机的强大攻势下，它只能黯然退出市场。





模拟器让Nintendo64的一大批经典游戏复活于PC上面，让未曾拥有过Nintendo64也可以体验它的魅力。谁都知道：Nintendo64的模拟称得上是模拟界的一个奇迹，而这个奇迹的来源，就是我们这篇文章的主角——UltraHLE。提到UltraHLE，相信在模拟器界有一段时间阅历的玩家都会想起当年那段让大家疯狂的日子……但UltraHLE的两位作者：Realityman和Epsilon向世界证明了PC模拟N64主机的可能性后，留下一个初版的模拟器后便退隐了。UltraHLE经过了两年多的沉沦，在即将被历史的潮流淹没的时候，它的两位作者公布了UltraHLE的源代码，让这个模拟界的巨作逐渐开始苏醒。



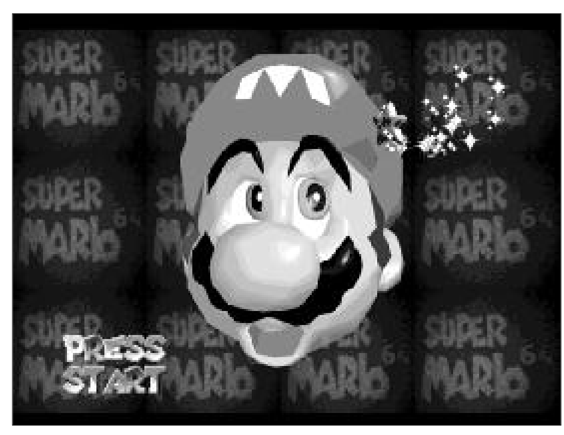
在UltraHLE即将复苏之际，让我们来回顾它的过去和展望它的未来：

1、UltraHLE的诞生

1999年1月27日，一个名为“UltraHLE”的模拟器面世。由于在此之前的Nintendo64模拟器都仍然停留在对主CPU模拟上，这个一出世就宣称能“完美地”在PC上运行《Mario64》、《StarFox》、《Zelda64》等作品的UltraHLE被大家认为只是一个恶作剧而已。但真金总会发光，当UltraHLE的名字越来越频繁地出现在各大著名模拟站时，人们终于开始认识了这个模拟器的非凡之处：当任天堂的招牌人物——马利奥的大头在电脑里对着我们挤眉弄眼时，事实告诉我们模拟界一个新的奇迹产生了。

Nintendo64是一部全3D的64Bit主机，理论上模拟Nintendo64不但对电脑的配置有很高的要求，而且在模拟图形输出上也必须考虑太多的兼容问题，而UltraHLE不但在电脑上呈现了完美的图象和声音，而且在当时主流的PII上运行得非常流畅。无论怎样，甚至在现在看来，这都是非常不可思议的。其实这些都归功于UltraHLE使用的HLE技术，“HLE”的全名是：“High Level Emulation”（高端模拟）。UltraHLE是针对当时最快最好的Voodoo系列3D图形加速卡开发，使用高效率的3DFX Glide图形接口。而使用“高端模拟”则意味着模拟器把游戏主机的指令代换成PC可识别的指令，通过PC的硬件加速来进行模拟，这虽然会一定程度地降低兼容性，但却可以大大地增加运行的速度。所以“高端模拟”并不能称为“完美模拟”（这是MAME一直坚持的理念），只能说是“进阶模拟”，这就是UltraHLE让PⅡ完美运行游戏的秘诀！





就在大家乐此不疲地在电脑上玩着几个Nintendo64的超级大作时，任天堂的内部也紧急召开了高层会议。因为当时Nintendo64还属于热卖中的



主机，对于个人电脑能如此轻易模拟N64主机，任天堂方面认为是内部泄露了Nintendo64的RSP加密线路原理的结果，由于Nintendo64采用了卡带这种高成本的载体，任天堂并没有在防止盗版卡上花太多的心思，因此目前Nintendo64游戏卡带都没有进行加密（大家现在应该了解为什么N64的游戏ROM满天飞的缘故了吧？），只有在Nintendo64的主机上采用了加密技术，而UltraHLE的出现无疑宣告N64的加密已经被轻易地破解，任天堂在这种情况下不得不采取紧急措施，扬言要作者吃官司而勒令UltraHLE立即停止开发。就这样，UltraHLE留下一个奇迹般的1.0版模拟器而进入无限期的沉睡，而之后层出不穷的Nintendo64模拟器和铺天盖地的Nintendo64游戏ROM似乎也是任天堂始料不及的。



UltraHLE是一款具有传奇色彩的模拟器，也是目前世界上最好的N64模拟器之一。它开创了N64模拟的新纪元，这些都是我们应该记住的……

2、UltraHLE的现在和将来

UltraHLE的作者带着UltraHLE的源代码在模拟界消失，留下的只有一个初版的模拟器，只能靠升级模拟器的配置文件来提高模拟器的兼容性，但这种作法的效果是非常有限的。模拟器界不会让这样一个伟大的作品消失，于是，爱好者们不断推出非官方的INI文件以及HACK版的模拟器，其中最著名的是SupraHLE。这是一个非官方的HACK版，作者本身非常喜欢UltraHLE，于是依靠反编译的手段来优化和修改主程序，在代码和速度上进行了很大的优化，并提高了兼容性，游戏支持量也达到了近70个。

要延续一个伟大模拟器的辉煌，就只有公开源代码，这是模拟界不争的事实。作者也不希望自己心爱的作品就这么消失，于是UltraHLE的两位作者：



Realityman 和 Epsilon 最近公布了他们这款作品的源代码！在此之后，很快地许多爱好者都投入到改进 UltraHLE 的队伍来，非官方的的 UltraHLE 不断涌现，一时间令人眼花缭乱，其中以 L @ Q 通过借鉴 SupraHLE 改进而来的 UltraHLE 最为出色，目前的版本是 1.2.0 版（我们会提供这个版本给大家领略 UltraHLE 的风采）。多并不代表精，改进版良莠不齐是目前最大的问题，各种补丁并不能从根本上对模拟器加以改进，于是，一群模拟界的大虾：_aprentice_、Mcleod、Hacktarux、PsYKo、RatTrap、Tb、Quvack 和 DominaTor 聚集了起来，向大家宣布了开发 UltraHLE2.0 的计划（DominaTor 就是 SupraHLE 的作者），其主页上的巨蛋似乎意味着另一个奇迹的产生。2.0 版不但会在图形画面和兼容性上有大大的提高，还将支持 ZIP 的压缩 ROM 格式，通过新的图形引擎：X-Enigine，2.0 版将会提供对 DirectX、OpenGL、Glide 这三种最流行的图形接口的完美支持，而 UltraHLE 一直以来的速度优势还会继承下去，在主页上我们还能看到四张游戏抓图，Zelda2 的截图看上去非常的完美，这些都是让可以 UltraHLE 的拥护者疯狂的东西！而 UltraHLE3DNOW 的作者 Bjl667

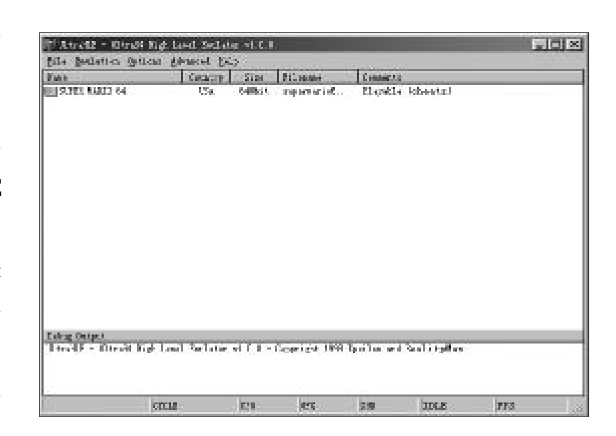


和 UltraHLEOGL 的作者 oDD 也将联合开发对 OpenGL 支持和 AMD 的 3dNOW！指令优化的新版 UltraHLE，UltraHLE 的未来将是一片光明！

3、UltraHLE 的使用

UltraHLE 出生在 3DFX 在显卡界称霸的时代，理所当然的选择最强大的显示卡 Voodoo 系列来开发模拟器，而非 Voodoo 卡的用户只能望 GAME 兴叹，只支持 VOODOO 的 Glide 接口的 UltraHLE 把许多 Nintendo64 游戏爱好者拒之门外。然而借助电脑的开放性，现在可以通过优秀的 Glide 模拟器可以让我们这些非 Voodoo 系列的显卡也能支持 Glide 接口。UltraHLE 的使用非常简单，界面也很简洁，我这里主要给大家讲解一下利用 Glide 模拟器来使用 UltraHLE 的方法：

目前 Glide 模拟器有以下几种（我们光盘都有附带以下几种模拟器，可根据实际情况选用）：



Boost Wrapper：支持 G400 和 Geforce 以下的显卡，运行《Super Mario 64》的效果最好！

XGL200：几乎支持市面上流行的所有显示卡，是所有 Glide 模拟器中最好的一个，无特别需求的话，建议用这个。

OpenGlide：主用 OpenGL 接口来模拟 Glide，适用于 Geforce 系列和 G400，有些游戏效果一流，版本比较老。

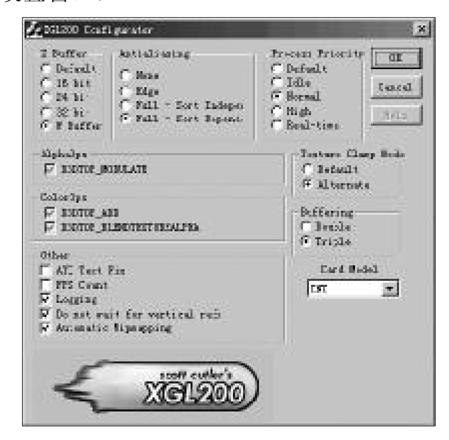
MGlide：适用于 SIS 系列和 ATI 系列显卡。

CGlide：最早的一个 Glide 模拟器，适合 TNT 级别的显示卡使用。

在运行 UltraHLE 时会出现提示找不到所需要的 .DLL 文件 -GLIDE2X.DLL，而大部分 GLIDE 模拟器就是这个 GLIDE2X.DLL 文件，把压缩包里的

GLIDE2X.DLL文件解压缩到UltraHLE的目录或Windows的SYSTEM目录里就可使用，一部分GLIDE模拟器有设置项，这里以XGL200为例（其他几个Glide模拟器也大同小异）：

把光盘里附带的XGL200.zip文件解压到UltraHLE的目录，执行Configurator.exe，出现如图的设置窗口：



Z-Buffer：TNT级别的显卡可选择更为高级的W-Buffer，可提升画质，高档显卡可选择32Bit。

Antialiasing：如果在显示属性里选择了全屏抗锯齿，这栏可以不用理会。TNT级别由于不支持全屏抗锯齿，可以选择Edge或Full-Sort改善画面。

Process Priority：默认既可。

AlphaOps：这个勾选项有三种状态，纯黑色为完全使用，暗灰为部分使用，置空为不用。如模拟中无问题，建议勾为纯黑。

ColorOps：和上面项相同。

Texture Clamp Mode：纹理过渡模式，如果运行速度正常，可以选择Alternate（交替）。

Buffer：TNT级别以上的显卡当然选择Triple（三倍缓冲），让画面更柔和。

OTHER：

1、**ATI Text Fix**：勾上修正ATI的旧式显卡文本显示的错误。

2、**FPS Count**：运行游戏时左上角显示帧速。

3、**Logging**：保存运行记录。

4、**Do not wait for vertical refresh**：不等待垂直刷新，默认是不等待，如果您的屏幕出现横向闪动，可以去掉勾选。

5、**Automatic Mipmaping**：自动Mip贴图，让2D图象更完美，如有图象破裂，可以关闭它。



Card Model：这里可选择早期的一些显示卡，如无对应自己的显卡，默认就可以了。

目前推出的几种Glide模拟器都已经非常完美，其图象甚至能超越原Voodoo系列的显示效果，而且这些Glide模拟器，更可以运用到其他只针对Glide接口开发的软件上！

UltraHLE作为一个划时代的模拟器，向世界证明了32Bit平台模拟64Bit的可能，虽然只有短暂的辉煌，但却带给我们永远无法磨灭的记忆。

附Q & A

1、请问UltraHLE要求的配置？

答：只要拥有一块PII266以上的CPU和Voodoo级别以上的显卡（TNT、I740、ATI RAGE），就可以几乎完美运行《MARIO64》、《Zelda64》等经典游戏。

2、运行UltraHLE提示找不到Glide2X.dll文件？

答：因为UltraHLE是针对3DFX的图形接口Glide开发的，非3DFX的显卡可在我们光盘里提供的Glide模拟器包，把里面的GLIDE2X.DLL文件释放到模拟器目录或Windows的SYSTEM目录。

3、我已经设置好ROM存放的目录，为什么还是无法选择ROM文件开始游戏？

答：目前UltraHLE还不支持压缩成ZIP格式的ROM，请把ROM解压缩到对应ROM目录，然后选择游戏。

4、我选择了游戏，为什么模拟器毫无动作？

答：装入游戏ROM后，还需要按F5键开始游戏。

5、为何我装入XXX游戏的ROM，却无法运行？

答：请升级你的Ultra.INI文件，以支持更多的游戏。



刚之魂

——《超级机器人大战》专题



前言：SRW系列的最新作《超级机器人大战R》终于在8月2日和大家见面了（ROM在前一天也已经被放出），借着这股东风，笔者以PS上的ALPHA及其外传以及GBA上的A和R为主线写下了这篇专题，希望能给初心者一个了解这几款作品的机会，更希望能与骨灰级玩家们共同来品味这一份美好的回忆以及莫名的感动。

文：deen33

当我们驾驶着超酷的机体，超越了时间与空间的限界，和传说中的英雄们并肩作战，指挥着一场场充实着铁与血，魂与泪的战役，改变着逝去的历史甚至全人类的命运——这些会令你想到什么？对！这便是“超级机器人大战”（Super Robot War：以下简称SRW）。

如果你想重温阿姆罗与夏亚延续16年的恩怨，那么SRW将是一个绝佳的选择；如果你想让明日香走出EVA中的悲情，那么SRW是你实现梦想的最佳途径；如果……是的，我们是一群热爱动漫的年轻人，但是，我们也是一群挑战现实的年轻人。当心爱的作品、熟悉的身影再一次地展现在眼前，我已经分不清什么是激动，什么是感动——这便是SRW的魅力所在。

1、剧情篇

A 篇

经历了漫长的时间，地球圈终于从混乱中适应过来。一年战争完结后，自护残党和提坦斯各自暴乱。其后的战斗被称为“巴路马战役”……

在人类进入宇宙近两个世纪以后，人类逐渐分为两大势力。一个是统一地球的地球联邦政府，另一个是在宇宙中漂浮的宇宙殖民卫星群。本来殖民卫星是处于地球联邦政府的管辖之下，不过随着岁月流逝，殖民卫星的数量不断增加，作为“宇宙殖民地”的意味也逐渐淡化了。新公元179年，距离地球最远的殖民卫星群SIDE3以吉翁公国(自护)的名义对地球联邦政府挑起了独立战争。一年战争开始后，人们经历过了数不清的战火，战争也令地球残留了很多伤痕，地球人在接受完全和平主义之下实行地球统一国家，因此战争也就暂且终结了。但这只是地球圈的内部，当地球圈外部来侵略之时，在完全和平主义的概念下的地球圈内，军备的缩小，武器的废弃使他们几乎丧失了和外界对抗的能力。只有通过各个秘密基地所建造的机器人来和外星球战斗，最后才取得胜利并与外星人和解。但也正因为这场战役，使地球圈内的一部分人认为完全和平统一主义下的国家很无能，随即建立了新地球联邦。但另一方面殖民卫星随着和地球圈的矛盾逐渐加深，也诞生了由夏亚率领的新自护。之后，地球与殖民卫星的战争再次展开（超级机器人大战R）。尽管拥有人形机动兵器的自护军起初占有一定的优势，但是在地球联邦军的猛攻之下，也陷入了持久战的僵局。在地球联邦军发动最后的作战——“星一号”作战前夕，在L5空域突然出现了未知的巨大下坠物体，将地球联



邦军和自护军的大部分宇宙舰队卷入其中，坠落到地球的南阿塔利亚岛上。本来在战斗力上就已经疲惫不堪的两军在这个事件的影响下不得不缔结停战协定，这次被后人称作“一年战争”的大战就此完结。

战后，坠落在南阿塔利亚岛上的物体根据以比安·佐尔达克博士为中心的调查团体——EOTI的研究，被证实为未知文明所建造的超大型宇宙战舰。因此，这个事件使人类证明了其他智能生命体的存在，也说明了太阳系以外正在进行一场大规模的战争。但是，地球联邦政府的高官们却没有认识到事件的严重性，仍然为了强化自身对地球的统治，妄图扩充联邦军的军事力量。另一方面，比安·佐尔达克博士等人预测到地球不久之后也将被卷入前所未有的宇宙战争，并发出了“人类现在已经无处可逃”的警告。接下来，他创立了从事开发应用外星人超技术（EOT）的对外星人战斗用兵器组织“神圣十字军（DC）”。与此同时由两艘超大型宇宙战舰为旗舰的对外星人军队“SDF”（联邦特别宇宙军）也集结完成。但是，这些造成了庞大的军费开支，也导致了地球经济状况的恶化。多数的人们对地球以外存在智慧生命体这一事实并不承认，尤其是宇宙居住者们对地球联邦政府的统治不满，各地都发生了反地球联邦运动。随后，也许是与地球的混乱相呼应的，逃往小行星阿克西斯的吉翁公国军以“新吉翁军”为名再度崛起，开始了军事活动。为了应付此事，地球联邦军的上层结成了特殊部队“提坦斯”和特务部队“OZ”，开始了剿灭吉翁残党和镇压宇宙居民的反地球联邦运动的行动。另一方面，在地球上恐龙帝国和妖魔帝国出现，对极东地区进行袭击。但是在万能侠Z，盖塔万能侠和勇者雷汀的活跃下被消灭了。一直帮助恐龙帝国的地狱博士和妖魔帝国的王子沙金正在寻找东山再起的机会，都在不断增强着各自的实力。

新西历187年……在各种各样的组织的暗中活跃下，地球再次被紧迫的空气所包围……（超级机器人大战α）

新西历187年12月，在巴路马战役终结的数月之后，一个前所未有的大危机袭向人类，早前的SDF舰队在α战役的最终作战时，由于超重力崩溃而产生了一股冲击波，并且将在半年之后到达地球圈……地球周围的殖民星将有大半被破坏，他们会对地球造成何等的影响实在无法估计。这个情报被地球联邦政府封锁着，而SDF已经解体……超级机器人大战α补完计划开始了。

一年战争、巴路马战役……经过两大战争后，地球圈祈求平稳的日子。火星的开发、提坦斯叛乱的伤痕逐渐痊愈，地球圈不断复兴中。失去母星，成为流浪者的巴姆星人希望移民到地球，所以向地球作出和平交涉，地球连邦政府立即接受巴姆星人的和平会谈。

但是在与巴姆星人和平会谈的当日，出现“和平派代表之暗杀”的情况，会谈决裂，立即陷入战争状态。因为担心地球圈方面会出现混乱，月球的基加罗斯帝国立即向地球宣布独立，而且向地球连邦政府宣战。战乱之日，火星开拓都市突然受到谜之敌人的袭击，在地球方面，则又受到百鬼帝国的进攻。地球再次陷入战争的旋涡之中。事态出现急速的变化，连邦政府想出唯一应付的对策——就是希望地球连邦军第13独立部队（通称“朗德·贝尔”舰队）能改变这情况。但是，“朗德·贝尔”并没有察觉到隐藏在战乱中“远在天边近在眼前的世界”的访问者。超级机器人大战A之火已经点燃，只有靠“我们”扑灭这个火焰。

B 篇

由于同时拥有超人的的头脑和判断力的天才科学家——比安，预知了宇宙人即将侵略地球，他组织了



一个秘密组织——DC(Divine Cruzeidas)，力图将全世界的军事力集合在一起，因为要对抗来袭的异星人军队，必须建成超越国家、民族限界的统合地球军。在他的呼吁下，世界各地许多超级机器人机师，以他为中心集结，但是这些人却抱有不同的目的和期望。终于，DC以压倒性的优势占领了80%的地球。然而不满DC的人们仍然在世界各地不停地反抗。最后，以白色木马(Write Base)为旗舰，高达、铁甲万能侠、三一万能侠为主力的反抗军获得了胜利，被打败的比安博士，在临终前将保护地球的任务托付给他们后撒手人间，这就是著名的第二次超级机器人大战。

但是，在引致全世界混乱的“DC战争”的半年之后，新危机再次降临。萨比家支配了DC战争时被分裂的DC组织。至此，全世界各国感觉到了世界统一的必要性，于是成立了新的国际机关“地球联邦政府”(比安博士的遗愿也终于实现)，“DC战争”时的英雄，联邦的外部部队“朗德·贝尔”名义上担任着各国治安的任务，实际却是处于害怕它的力量的政治家的监视之下，因此几乎没有什么装备。

在如此不安定的形式下，部分军队突然失踪，“朗德·贝尔”在调查事件中与DC军的强豪“赤色彗星”夏亚·亚兹纳布鲁及“所罗门之恶梦”阿纳贝尔·加托等人交战，而此时，比安博士所料的异星人也出现了，他们利用我方失踪的军队开始了侵略计划。把主战场转移到宇宙的朗德·贝尔，在异星人的前哨基地再次遇上了第2次大战时的同伴安藤正树，而后返回地球之际又得以与比安博士的女儿琉妮会合，上次大战中的敌方白河愁也驾着古兰森现身，加入了“朗德·贝尔”。在埋葬了异星人之后，白河愁的古兰森竟变身为强大的魔神——真·古兰森，经过艰苦卓绝的战斗，最终，“朗德·贝尔”再次获得了第三次超级机器人大





战的胜利。

在这之后，魔装机神的驾驶员正树回到了地底世界——拉·基亚斯，这世界中的炼金术代替了科学的存在，是一个拥有中世纪般文明的世界，拥有独自的文化。神圣兰古兰王国，是拉·基亚斯最大的国度，在一次占星仪式中，突然得到这样的预言：巨大的魔神，将毁灭兰古兰，并给拉·基亚斯一切生命带来灾难。为了将这预言中的魔神打倒，兰古兰王国开始了制造魔装机的计划。最终，成为最强四架魔装机神操纵者的分别是：炎神古兰威尔的机师黄炎龙、大地神扎姆吉特的机师里卡尔多、水神卡蒂斯的机师迪蒂、以及风神赛巴斯塔的机师安藤正树。当正树一路追击白河愁，并参加“朗德·贝尔”与异星人和DC之战时，兰古兰也正处在战火中。现在在安藤正树眼前的，是一个因战乱而遭破坏的世界，于是正树便和第一王子一起协同与叛军作战，但是原本也是王家继承人之一的白河愁却在为魔神的复活而暗中进行着活动……地上世界的“朗德·贝尔” 与天才博士比安的女儿琉妮也卷入了此次被称为超级机器人大战EX的战争，最终异形的邪神与英俊的魔人白河愁开始了对决……（复活后的失败是否会使邪神彻底消失呢？我们不得而知，但也只有白河愁拥有这样的魄力和实力，在此，向这位背负千古骂名的英雄致敬！）

在EX结束的三个月左右时间里，地球发生了很大变化，到处都是破坏分子的踪迹，而地球联邦政府在这时放弃宇宙移民而奉行地球至上的原则。这一政策立刻招致了各阶层的强烈不满，而加米拖夫准将更以镇压反动分子为名，建立了以旧DC部队为主的特殊部队提坦斯，而“朗德·贝尔”因为在EX中到了地底世界作战，没有履行职责而受到地球联邦高层的压力，被夺取兵权。在另一方面，兴起了哈曼领军的

新DC，和原本旧DC和科特罗·巴吉纳大尉(夏亚)的自护等不少组织。这个时候“朗德·贝尔”遇到了外星人塔巴，从他的述说中了解到他们的母星波塞达尔军开始计划侵略地球。在得到了破岚财团的财力援助后，以布莱德为首的“朗德·贝尔”作为独立部队。继续作战并从白河愁处得知了事件的一些内幕，就这样，人类的勇士们将与异星人进行一场决定地球命运的最终决斗——第四次机器人大战。

后来，外星人相继向地球宣战。“朗德·贝尔”为了从危机中拯救地球，所以亦投身这场战事中。这支战斗力被缩减的部队，由兜甲儿和流龙马等同伴重新组合起来。再加上隶属Nerv组织的葛城美里、碇真嗣等新同伴后，战斗力大增。

另一方面，上次大战中势力被削弱的DC军，在新领导人哈曼的指挥下再次活跃起来，与“朗德·贝尔”进入交战状态。DC煽动殖民星对抗联邦军，并联合各国的殖民星，向联邦政府发出独立宣言。经过后期调查后，才知道Space Node的骚乱行动也是由DC所指使的。后来联邦军发出总动员，发动一场名为“Operation Reconkista”的战争，先前被外星人夺去的联邦军据点也已成功收复。随后双方进入停战状态。另一边，知道殖民星独立事件是DC的诡计后的“朗德·贝尔”，为查出事情的真相而飞往宇宙。其



后便向着清楚事情始末的反地球联邦组织的据点Sunk Kingdom进发……（超级机器人大战F）

正是由于多作品的特殊性，使SRW的剧情衔接成为了一大难点，对上面的剧情我已经是作出了很多删减补充，以及适当的改写。然而由于剧情关系，在第四次与F中的结尾都成为了此系列绝响。为了让玩家所喜爱的这部作品继续下去，和完善和修正过去设定中的错误，BANPRESTO推出了机器人大战Alpha，它的时代设定在第二次的时间之上，将以前的设定除了原创故事的情节外全部重新编排，开始了新的传说。这也是为何我分了A、B两篇，就当作2个平行的不同故事来看吧。下面是登场作品年表：

作品名	年份	作品名	年份	作品名	年份
魔装机神	原创	银河旋风	1982	机动战士高达V	1993
超机大战SRX	原创	超时空要塞MACROSS	1982	机动武斗传G GUNDAM	1994
铁甲万能侠	1972	圣战士登拜因	1983	破邪大星	1994
铁甲万能侠2	1974	超时空要塞MACROSS-可曾记得爱	1984	MACROSS PLUS	1994
三一万能侠	1974	机动战士Z GUNDAM	1985	新机动战记GUNDAM W	1994
新三一万能侠	1975	苍之流星	1985	新世纪EVANGELION	1995
勇者雷汀	1975	超兽机神	1985	机动新世纪GUNDAM X	1996
超力电磁侠	1976	机动战士ZZ GUNDAM	1985	机动战士高达第08MS小队	1996
超电磁合体V	1977	忍者战士-飞影	1985	机动战舰NADISICO	1996
无敌超人3	1977	飞跃颠峰	1988	新机动战记GUNDAM W-Endless Waltz	1997
机动战士高达	1979	逆袭的夏亚	1988	THE END OF EVANGELION	1997
无敌钢人泰坦3	1979	机动战士高达0080	1989	真三一万能侠	1998
传说之巨神	1980	机动战士高达F91	1991	机动战舰NADISICO-the Prince of Darkness	1998
六神合体	1981	机动战士高达0083	1992	TURN A GUNDAM	1999
战国魔神	1981	铁甲人 THE ANIMATION	1992	魔神皇帝	2001

从上面的列表中我们不难发现，SRW 中登场作品的时间跨度之大（比我的年龄还大啊！），这就意味着某些父辈级的人物是在焕发第二次青春。也因此有些玩友看见兜甲儿和ヒイロ（希罗/GUNDAM W）在同一所学校念书时颇有微词，而我却不以为然，毕竟这仅仅只是个GAME，BANRPESTO 能在剧情上作如此大胆的尝试实属不易，难道你希望ヒイロ叫“前辈”叫个不停？BANRPESTO 一直在努力改善剧情，关公战秦琼的弊端他们也不是没有看到，终于在R中有了一个非常合理的处理：《机动战舰》的出现带来了玻色离子跳跃，正是这种高新技术使时光倒转，于是任何事件都能名正言顺地展开。

番外篇

Q：当物体的运行速度达到光速会出现怎样的情景？

A：按照爱因斯坦的理论……总之就是时间不再是平等的，正所谓“天上一天，地上一年”，看过《飞跃颠峰》就知道了，主角可在外太空活了万年啊！

Q：那么SRW 中的机体都处于超光速运动中？

A：这个嘛……

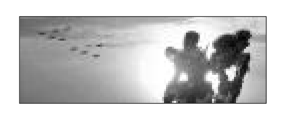
虽然关公战秦琼的事件无时无刻不在发生，但SRW 的剧情还是比较贴近原著的，许多动画中的场景得到了真实的再现，如果你看过相应的作品，那么在玩游戏时你便不难体会到一种莫名的亲切感，笔者在此处真诚呼吁大家在玩游戏的同时能够了解一下登场作品的背景，这样不仅对游戏过程有极大的好处（触发事件、说得隐藏人物……），而且更大大增添了玩游戏的乐趣。

2、操作篇

这里是给那些刚刚接触SRW 的朋友的一些初级教程，高级玩家可以略过。

首先是一些名词解释：

多线系统——无论是SUPER 系还是REAL 系都存在众多的分支，而每条分支路线上所取得的机体和人物都有不同。这使得隐藏要素增加了许多，因此在攻略本游戏时要尽量注意。ALPHA 中REAL、SURER 系更是各自拥有不同的结局画面。







机体整备——在进入各版面前玩者会在这里进行机师机体的能力查看、机体换乘、强化武器、机体改造、装备强化道具等，同时也是关卡之间的记录点。自然的，玩家不妨在重大的分支发生时还可以多存几个存档，以便能够完成所有的剧情。

道具（强化芯片）——不同的机体可以装载一个或几个附加道具，取得道具的主要方法是将敌方BOSS 级角色打败后得到，或者在战场地图上探索到，另外当达到某种条件过关时也会得到额外的道具。在与BOSS 战中有些敌人是会逃走的，他们的身上大都拥有某些稀有的物品，所以一定要想方设法将这种敌人击败。

特殊技能——机师机体所拥有的特殊技能是为忠实原作而存在的，像大家十分熟悉的NEW TYPE(高达系)，拥有这类技能的机师当达到一定条件后会使各人的能力得到很大的提高，也就是说它发挥了这个角色应该拥有的真实能力。

精神指令——各角色都可以使用精神指令，以增强自己和机体的某方面能力。这是整个系列必不可缺的要素之一，这会使作战中的机体有更多的攻击方法，不失时机的使用会使战局对己方有利。

明白了这些后，**Let's go!**

进入标题画面，一般可以看到START、LOAD、CONTINUE、OPTION 这四项，LOAD 进入的是机体整备画面，也就是章节之间的记录；CONTINUE 是读取战斗中的记录（R 中可以随时记录）；OPTION 里面则是音乐欣赏、卡拉OK、人物 / 机体 / 动画事典之类的选项。

START 之后一般是选择男女主角，设定生日、血型……注意，SUPER、REAL 系的选择也在这里。（Q：为什么我没看到这个选择？A：不是每部SRW 都有

的，这种设定在第四次后才有，第四次以前的当然就没有咯，当然第四次以后的也不一定，像ALPHA外传就没有主角设定。）然后就开打啦。哦，对了，忘记问了，这里有从来没有玩过游戏的MM吗？有的话请举手。没有？很好，那我就挑重点讲。



左图就是一些地图上的基本指令，要注意的是能否在移动后攻击的武器是不同的。而武器能否使用，受射程、弹药、气力、EN的影响（如右图），瞄准器代表射击类武器，拳头代表格斗类武器。后面的P表示可移动后使用，B即BEAM＝光束类武器，M即MAP武器。弹数很好理解，图示的表示非实弹型武器，不受弹数限制。而后的一栏是地形适应，A能最大发挥武器威力，B次之，C就很不理想了，（在对应为C的情况下建议不要使用），-表示使用不可。左下栏是武器的使用条件，括号前的是武器使用所要达到的要求值，括号内就是当前值。右下角的是Critical即会心一击的补正率。作战时如果和一些特定的机体邻接或对角相邻的话，就可以发出合体技，由于合体技都是破坏力极大的（当然使用要求也高），通常在武器的最后一栏。至于援护，只要邻接的机师有这个技能且未行动，就可以开启援护的选项，指令很简单，不多废话了。强调一下，援护是一个非常非常重要的系统，好好地利用可以抵挡任何敌人的攻击（伤害减半），对于一些即使用最强攻击也无法立刻打败的敌人，利用援护往往可以一击必杀。另外，援护系统的加入又增加了游戏的不少趣味性，使战斗不再是2个人之间的单挑，甚至可以有一回合那的8人对战：5人的合体技“同盟拳”发动，对方援护防御，而后反击，我方再援护攻击，是不是很有趣？利用援护，还可以使低LV的同伴迅速升级。





提醒一下，在攻击前看清楚命中率，一般低于70%就最好用精神（详细见后）补正一下。什么，敌人只有3%的命中率你竟然也中弹了？记住前人的话，除了100%和0%，1-99%都是假的。甚至100%也会出现没用的状况，这是因为特殊技能的发动（详细见后），光束枪会被挡掉，用剑的会被见切，最头疼的是敌方的分身能力，即使我方使用奇迹也白搭。不过在R中用了“直击”就没问题了。

最后说说地形，除了影响移动力和武器的适应性之外，对双方的命中率和回避率没有决定性的影响，毕竟，一幢大楼是遮不住硕大的战舰的（如果大楼也能被炸掉的话……）。

3、精神篇

除了剧情，电脑的AI和游戏的难度也一直颇有争议。诚然，SRW比起《火焰之纹章》系列确实缺少了一些战略性，与那些BT的高难度游戏相比，更追求娱乐性的SRW并没有什么错，青菜萝卜各有所好嘛——若能作到博爱的话，那是最好不过的了。但是，难度不高并不代表游戏缺乏战略性，“精神”这一设定正体现了SRW的战略性。游戏中最兴奋的事莫过于用MAP武器消灭密集的敌人（配合“幸运”的话又可大赚一笔），那种谈笑间樯橹灰飞烟灭的感觉又怎是一个“爽”字了得！但是BANPRESTO为了增加游戏难度，自从ALPHA外传开始就取消了2次移动的设定，这使许多经典战术难以实施。古语云：天无绝人之路。没有了2动，但“精神”尤在，“觉醒”、“再动”同样可以达到2动甚至是3动、4动……的效果。不过，“精神”固然好，那些自信的老玩家可要细心了，BANPRESTO为了调节游戏的平衡性，做了许多改动和尝试，如上文所提到的2动的取消和后文即将提及的限界以及全新的援护系统，而“精神”的变化只是其中的一部分，除了“必闪、集中、必中”这类常规精神之外，连“热血”的攻击倍率都一变再变，“激励”的使用范围也改为了邻接，R之中精神力“爱”的变化的确可称得上是大手笔，将全员HP全回复改为了类似“奇迹”的效果，更别提其他精神的加加减减了。其实心细的玩家可以发现，R中对“爱”的解释是“？？？？”，这不就是以前对“奇迹”的解释吗？所以，提醒玩家一定要仔细地看说明哦，即使是日文也得看一看。以下是历届SRW的精神一览表：

精神	系列	说明
ひらめき（必闪）	N/A	完全回避敌人一次攻击
必中	N/A	本回合攻击命率为100%
集中	第二次G N/A	本回合内命中率与回避率＋10％ 本回合内命中率与回避率＋30％
热血	A、Impact N/A	一次性攻击力x1.5，最好配合集中或必中使用 一次性攻击力x2，最好配合集中或必中使用
魂	α外传、A、R、Impact N/A	一次性攻击力x2.5，最好配合集中或必中使用 一次性攻击力x3，最好配合集中或必中使用
爱	N/A R	全部己方机体HP完全回复 气合+幸运+必中+ひらめき+热血+努力
友情	N/A R	全部己方机体HP回复50％ 指定的己方机体HP回复MAX
自爆	N/A	使临接机体受到自爆方所乘机体HP当前值的伤害
てかげん	N/A	己方机师的技量高于被攻击机体机师的技量时，不能击落对方机体（HP剩10），一般用于说得
加速	N/A 第四次S	移动力＋3 移动力＋5
根性	N/A	回复机体最大HP的30％
ド根性	N/A	机体HP完全回复
努力	N/A	攻击敌方机体时一次性取得2倍的经验值
应援	A、R、Impact	指定己方机师攻击敌方机体时一次性取得2倍的经验值
侦察	N/A	调查指定敌方单位的能力值
かく乱	N/A	一回合内敌全体命中率减半
隐身	N/A	一回合内不受敌人攻击
挑發	N/A 64	指定敌人机体向自己攻击 指定敌人机体向自己攻击，命中率与回避率减半
气合	N/A 第二次G、第四次S	气力＋10 气力＋15
信赖	N/A α外传、A、R	指定的己方机体HP回复30％ 指定己方机体回复HP2000
再动	第四次S N/A	邻接的己方行动完了的机体再次行动 指定己方行动完了的机体再次行动
铁壁	α外传、R N/A	一回合内减少3/4伤害 一回合内机体的防御力2倍
激励	α外传、A、R N/A	邻接机师气力＋10 指定己方机师气力＋10
大激励	N/A	全部己方机师气力＋10
鼓舞	Impact	全部己方机师气力＋5
战栗	N/A	全部敌方机师气力－10
脱力	第四次S N/A	有效范围内所有机师气力－10 指定敌方机师气力－10
威压	N/A Impact	己方机师的LV高于敌人的LV时，指定其在一回合内不能移动 一回合内指定敌方机师援护次数为0

觉醒	N/A	可以行动后再次行动
幸运	N/A	击落敌方机体时一次性获取2倍金钱
祝福	N/A	指定己方机师幸运效果
复活	N/A	指定己方被击落的机体及机师以全回复状态复活，但气力为100
补给	N/A	指定己方机体残弹及EN完全回复
舍て身	N/A	一次性攻击伤害度3倍、命中率、必杀率100％、一回合回避率0
激斗	N/A	一回合内攻击力x1.5
探索	N/A	确定金钱或道具的位置
激怒	N/A	敌方全体HP-1000（MAX）
奇袭	N/A	加速+必中+ひらめき+热血
奇迹	N/A α、A、Impact	ド根性+加速+气合x3+幸运+必中+ひらめき+魂 气合x3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂
狙击	N/A	射程+2（MAP以及射程1的武器除外）
献身	N/A	指定己方机师精神+10
期待/祈祷	N/A	指定己方机师精神+50
突击	A	一回合内，所有武器移动后使用可能（MAP除外）
直击	R	敌方特殊防御无效
不屈	R	下次遭受攻击固定HP-10

4、机师机体篇

既然说到了精神，就无法不说机师，因为不同的人物拥有不同的精神，在许多玩友中间存在着一种误会，就是评价一位机师的强弱往往只单纯地看机师的能力值，其实有些能力超强的机师却没有实用的精神，而一些二线实力的机师却拥有极其合理而又实用的精神搭配，像W中的ノイン，在R中不仅拥有精神力“爱”，而且还有“再动”，加上GUNDAM系一贯的高命中率回避率，还有极好的援护系统，成为了一个不可多得的人才，反观那些攻击能力超强的机师，像兜甲儿，命中率极差，又没有精神“集中”，使他空有一身好武艺，打不中敌人又有何用？！即使像传统的三大NT，竟然没有援护，这样也就无法达到理想的效果。



俗话说：好马配好鞍。一名好的机师还要有好的机体来发挥他的能力，这里又不得不提ノイン，她的座机可变形，移动范围大，虽然武器少，但很实用，移动后还可以使用一个有5格的射程，无气力、弹药的限制，只损耗少量的EN的兵器。加之入手又很早，如果改造满的话，可是一枪一个。另外，自从ALPHA开始，机师的能力值有附加奖励，比如说ALPHA，只要用射击类武器连续进行攻击，平均每4次就能额外增加1点射击值，最多每人增加50点，其它亦然。这样，再弱的机师也能在通过培养大大提高实力。当然，ノイン只是众多2线队员中的一个，还有许多看似平庸的优秀机师等你去发掘，我就不一一介绍了。

SRW还有一个有趣的设定——换乘。也就是说同系列的机师一般可以互相交换驾驶机体，虽然我比较喜欢忠实于原著，但换乘有时却会带来意想不到的效果，换乘＋炮灰战术＝多人LV99（后文会具体叙述），总之，玩家不妨按照自己的意愿进行各种组合来尝试一番。

至于机体的改造，为了方便理解，采用FAQ的形式：

Q：请问“限界”有什么用？

A：众所周知，装甲影响防御力，运动性影响回避率，而限界是影响机师能力发挥的一种设定。如果你查看机师能力值的话，可以看到XXX+XXX，前面是机师本来的能力值，而加号后面的是机体运动性所附加给机师的能力值。

Q：我已看到的机师为什么有些能力值变成红色表示了？

A：这便是“限界”所发挥的作用了。随着机师等级的升高，有些机体已经无法完全发挥机师的能力，这时能力值便变成红色表示了。

Q：那有什么影响吗？

A：举个例子，当阿姆罗驾驶着格灵斯受到敌人的攻击，按照阿姆罗的能力是完全可以回避攻击的，但是由于机体太差，限制了能力发挥，于是还是中弹了。

Q：那么有什么方法解决吗？

A：当然，我们可以通过改造提高限界，也可以装备强化零件，实在不行，那就换台好机体吧，机体越好，限界越高，比如ｖGUNDAM。

Q：但R却取消了“限界”，这是为什么呢？

A：很简单，因为“限界”的存在降低了游戏难度。

Q：此话怎讲？

A：这个就说来话长了。以前的SRW是可以无限练级的，作战失败也只不过是RETRY，而不是LOAD STATE，就是重打这一话，保留先前的资金和等级，利用这种设定便可以挑选EXP较多的STAGE进行反复练级，如果嫌慢的话，可以用MAP武器攻击己方



来骗EXP，这也就是先前提到的炮灰战术。但BANPRESTO之后作了改进，取消了RETRY的设定，并且敌方的等级是根据我方平均等级而设定的。又有一句古话，叫“魔高一尺，道高一丈”，当我们通过种种方法将等级提升到99时可以灵活地提高限界，而敌方却没有这种待遇，他们的能力值肯定是红色的，那他们的LV99便成为了摆设，即使是BOSS，我们的命中率可以达到100%，而他最多也只有60%左右。于是BANPRESTO只好取消了这一已经沿用多年的设定，估计以后也不会有“限界”了。

Q：最后请问还有什么值得注意的地方？

A：对了，机师的气力值十分重要，它除了影响一些强力武器和特殊能力的发动外，还影响了许多因素，诸如攻击力……不知你玩过第四次的BAD ENDING（挑战白河愁）或者是ALPHA的第62话“愛．おぼえていますか”，玩过就知道气力150和50的巨大差别。最后爱心大放送，推荐一些强力机师机体以及技能表。

机师	机体	点评
阿姆罗（アムロ）	ｖGUNDAM	MS史上第一位著名的NEWTYPE，不管哪一部SRW都是能力可以挤进前三甲的人物，加上ｖGUNDAM的辅助，可谓如虎添翼。
夏亚（クワトロ）	百式/萨扎比（サザビー）	能力与阿姆罗不相上下，拥有多部优秀的专用机体。前期的百式稍逊一筹，但萨扎比却足以使他和阿姆罗抗衡。
卡谬（カミーユ）	Z GUNDAM	与阿姆罗、夏亚齐名的NT，拥有一切作为主力机师的所需的能力。
捷多（ジュドー）	ZZ GUNDAM	机师能力虽高，但座机比起前3位就差了点，后期虽然有全武装ZZ，但最强的还是那门MAP炮，名副其实的赚钱机器。R中与ZGUNDAM的合体技值得一用。
哈曼（ハマーン）	キュベレイ	SRW中第一女强人，能说得吗，能，能说得吗，不能……（真不知道夏亚在干什么）。
璞露（プル） 璞露兹（プルツー）	キュベレイＭｋⅡ	传统的隐藏人物，难得的可爱MM，听听本多知惠子的声音，看看满天飞的凡得鲁还是不错的。毕竟用不了キュベレイ，用用キュベレイＭｋⅡ也好。
胡苏 （ウッソ）	V2 GUNDAM	由于有辅助驾驶ハロ，精神好，武器多，更接近SUPER系的GUNDAM。

希罗（ヒイロ）	Wing Zero Custom	GUNDAM W中的主角，能力强，机体实力更为强劲，移动力高，射程超远，还有2门MAP，唯一不足就是太耗EN。（自爆狂？）
ガロード	GUNDAM DX	GUNDAM X中的主角，最终武器月光炮威力极大，但不实用，就看你如何灵活运用了。
东方不败	マスターガンダム	很另类的高达，BOSS级别。至于他的徒弟多蒙（ドモン），我就不多废话了，名师出高徒嘛。
座间翔（ショウ）	比鲁拜因	格斗攻击力非常高，运动性NO.1，后来被MACROSS系所取代。
天河明人（アキト）	エステバリス/高机动型ブラックサレナ	近期NADISICO系取代MACROSS系成为运动性NO.1，如果有高机动型ブラックサレナ（著名的黑百合，数一数二的强者，有三层装甲），谁会不用？
白河愁（シユウ）	破坏神古兰森	SRW中第一强人，作为多部作品的最终BOSS甚至隐藏BOSS，这个称号当之无愧，ALPHA中终于为我所用。一句话，无论用什么手段也要搞到手！
安藤正树（マサキ）	塞巴斯塔（サイバスター）	从第二次就开始登场了，和白河愁是死敌，也是一部赚钱机器。无论什么时期都是主力。（魔装机神系列的都是好看又中用）
兜甲儿	万能侠-Z	自从有了SRW就有了兜甲儿，SRW的元老，真的让人有些腻了，如果有魔神恺撒的话，就另当别论了。
流竜馬	真ゲッターロボ	全天候全地形的作战机体哦，也是SRW的元老了，最终技还是很养眼的，BOSS的克星。

近期机战作品机师技能一览　　　　近期机战作品机体能力一览

机师技能	说明	机体能力	说明
NT（Newtype）	技能LV提升时回避率和命中率上升，NT专用武器使用可能	ジャマー	能完全回避导弹系的攻击
强化人间	类似于NT的能力	HP回复（小/中/大） EN回复（小/中/大）	每回合机体HP回复/每回合机体EN回复
明镜止水	多蒙（ドモン）的技能，所有能力上升	ディストーションフィールド	ビーム系武器一定值伤害无效，NADISICO系专用
カウンター	先制攻击，同时攻击会带来一击必杀的效果，概率为level/16	ボソンジャンプ	玻色离子跳跃，类似分身，NADISICO系专用
切りBい（见切）	使用剑将敌人的剑和飞弹类武器弹开，概率为level/16	念动フィールド	所有武器伤害1400以下时无效，超过1400时，“念动フィールド”无效
シールド	防御使用盾减低对方攻击的一半，概率为level/16	ATフィールド	EVA和使徒的特技，一定伤害值以下全属性攻击无效
底力	HP1/4以下发动，提升命中、回避、必杀	暴走	EVA初号机的特殊技能，在被打爆后，以另一形式出现，机能大幅度上升，不分敌我攻击
ガッツ	底力的强化版。HP1/4以下发动，命中、回避、必杀提升	ゼロシステム	GUNDAM W ZERO拥有的能力，机师能力全面上升
圣战士	随等级提升而提升回避，并提升奥拉大斩的威力	精霊凭依	风魔装机神サイバスター拥有的能力，机体能力全面上升
野生化	超兽机神专用，攻击威力提升	光剑	配合机师特技“切りい（切返）”发动后使实弹系/光剑类，体当类攻击无效
シンクロ律	EVA机体专用，影响攻击力和命中	盾	配合机师特技“シールド防御（盾防御）”发动后使机体伤害减半
指挥	能力者四周的机体命中率和回避率提升	分身	完全回避敌方的攻击，1/2概率发生
援护	能为邻接机体作出援护攻击或援护防御	合体/分离/变形	拥有此特技的机体可以在特定条件下合体/分离/变形
皇牌机师	击毁敌机数超过50，出击气力为105 R中超过100，出击气力为110	ビームコート	ビーム系武器伤害1500以下时无效，超过1500时，伤害减轻，消费EN
两次移动	到达一定等级的机师，可在1回合行动2次	Iフィールド	ビーム系武器伤害2000以下时无效，超过2000时，伤害减轻，消费EN

5、修改篇

这个也可以独立成篇？让我们还是看看网友的一段话吧：

“在许多的搏派玩家的眼中，使用金手指或FPE等工具无疑是一件让人不齿的事。不过他们似乎忽视了一件重要的事——游戏就是游戏，给人带来乐趣才是游戏的本质。我就一直不明白，把一个敌人围着虐待，花几个小时骗取经验值在哪个地方比直接修改高明？既没有乐趣，又没有技巧，那到底是高明在什么地方？花更多精力来作同样的事有什么地方值得自豪的？只要不进行完全破坏游戏平衡性的修改，用修改来给游戏带来新的乐趣又有什么不可以。毫不夸张的说，修改能够赋予一个老游戏全新的魅力。”

诚如本文开篇所言，SRW的乐趣就在于能够使用自己喜欢的机体人物，曾经有一份拥有白河愁、哈曼……的初始存档放在我面前，我没有珍惜，直到彻底删除了才后悔莫及，玩机战的最大痛苦莫过于此。如果上天再给我一次机会的话，我会说：“我要玩。”如果还要加上限界的话，我希望是一万话！

好了，进入正题，修改人物的突破口是精神值SP，确定地址后可以用16位编辑器查看，经过尝试性的修改，我们不难发现人物的EXP代码就在附近，（比如A，精神值的前2位就是EXP，改成68BF就是LV99了）如果改变人物代码就可以改出不同的机师。修改机体也是同样的道理，只不过找起来麻烦一些，可以通过HP、EN或者是机体改造段数来确定地址。下面又是GIFT：

ALPHA（PS）金手指：第一位驾驶员的位置是8016A2CC；第一部机体的位置是8016A9C4，每个递增20H，第二部是8016A9E4；选关地址是800701DC，第一关的数值是0001

外传（PS）金手指：第一位驾驶员的位置是8016EC7C（把数值改成012B试试），每个递增14H；第一部机体的位置是8016F824（把数值改成01BB试试），每个递增10H；选关：80074D44



可能又有人会问，这选关有什么用？当然，我特地列出并不是为了单纯的选关，这个金手指也是为了修改机师机体哦。如果单单用上面的方法，只能把现有的机师机体改掉，只不过是个整容手术罢了（且容易死机），而不能像得到隐藏机师机体那般不仅保留原有的机师机体还能得到新的机师机体。怎样才能达到这种效果呢？请看范例：外传第一话“战火、再び”通关进入整备画面，开始修改，OK，把一些废物改成XXX，嘿嘿。然后利用选关金手指，再玩第一话，那些废物又加入了，通关后发现不仅废物一个不少，上次的修改成果还在！就这样，平白无故的多了几个强力机师机体。如此反复，直到满意为止。

PS：限于篇幅，具体代码无法登出，自己研究，乐趣无穷，专题网站，也有“出售”。

后记：历年的SRW作品就像历年的高考——稳中求变。登场作品每次都有变化，系统也在不断地改进中，近些年加入了合体技和援护系统的概念，都使SRW的游戏性大大增强，虽然这些系统并非首创，但从中我们不难看出BANPRESTO的良苦用心，这也是SRW系列长盛不衰的原因之一。随着时代的发展，游戏的画面一代比一代华丽，音乐一代比一代悦耳，在一些大容量的机种中更是拥有无比强大的声优阵容，一些经典对白的再现，更增加了玩家的投入感，这也是SRW的最大卖点。相信不久的将来，一款全3D，全程语音，网络化，操作系统更真实的SRW会放在我们的眼前。

每个人都是有怀旧情结的，当我们现在回头再来看看当年的奥特曼，圣斗士又会有怎样的感觉呢？是幼稚，是可笑，还是那份童年美好的回忆？也许刚之魂便是如此吧……

注：新超级机器人大战（PS/1996.12.27）魔装机神（SFC/1996.3.22）机器人大战列传（SFC）超级机器人大战-**link battle**(GB/1999.10.1)由于不属于正统的超级机器人大战，所以未与列入。若有谬误欢迎指正。

附录——SUPER ROBOT WARS历代年表

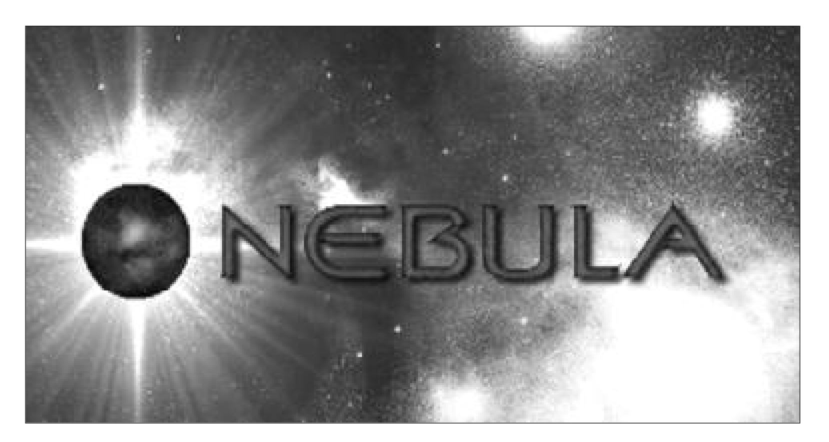
图示	作品名	机种	发售时间	简评
	超级机器人大战	GB	1991.4.20	值得纪念的第1部作品，一个时代从此开始。
	第二次超级机器人大战	FC	1991.12.29	加入驾驶员和完整的故事背景，首次导入了MAP武器。
	第三次超级机器人大战	SFC	1993.7.23	一部影响了以后的机战作品。出现分支剧情、机体改造、机体换乘、命令指令。
	超级机器人大战EX	SFC	1994.3.25	背景为魔装机神的章回小说？
	第四次超级机器人大战	SFC	1995.3.17	说其为里程碑也不为过。命令指令改为选择武器、回避、防御，首创真实REAL系与超级SUPER系两路线，主人公也首次出现。
	第二次超级机器人大战G	GB	1995.6.30	看看发售时间就知道其水准，不是简单的移植作。
	第四次超级机器人大战S	PS	1996.1.26	SFC的移植版。
	超级机器人大战F	SS/PS	1997.9.25/1998.12.10	最好玩的机战系列之一，声光效果达到了前所未有的程度，还有……
	超级机器人大战F完结篇	SS/PS	1998.4.23/1999.4.25	同上。
	超级机器人大战COM-PACT	WS	1999.4.28	没有人会为它而去买WS吧。
	超级机器人大战合集	PS	1999.6.10	看名字就知道了。用F的系统集合了第二、三次、EX的作品。
	超级机器人大战64	N64	1999.10.29	战斗背景可是3D啊，只可惜N64不普及，模拟器还不完美。也是最早加入合体技系统的SRW。
	超级机器人大战COMPACT2	WS	2000.3.30	是一个分为3部曲的作品。
	超级机器人大战αAL-PHA	PS/DC	2000.5.25/2001.8.30	首次采用四十五度角、机器全身像的战斗地图，加入了熟练度、皇牌机师、换装机体的概念，个人认为是PS上的最强作。
	超级机器人大战α外传	PS	2001.3.29	比α更华丽的画面成为了SRW系列在PS上的绝唱。（应该是吧　）最早加入援护系统。
	超级机器人大战A	GBA	2001.9.21	作为掌机游戏已经很完美了。
	超级机器人大战COM-PACTCOLOR	WSC	2001.12.13	WS的移植版。
	超级机器人大战Imapct	PS2	2002.3.28	只要有条件，谁不会掏腰包？
	超级机器人大战R	GBA	2002.8.2	如果说A已经很完美了，那么该怎么评价R呢？

勇敢的3D挑战者



——Nebula v2.20 Model 2 Test

文：Emu-Zone/XJL



世嘉公司是全世界最著名的电子游戏生产商之一，麾下不仅有着一大批象铃木裕、中裕司这样的业界能人，更有象AM2、Sonic Team这样的王牌制作群队。从上世纪的80年代开始，世嘉就开始在不断为全世界的玩家奉献他们的大作的同时也不断潜移默化地把自己的电子游戏理念渗透入这整整一代人的心中。在很多游戏Fans的心中，"世嘉"是崇高而无可取代的一个名称。即便有人更加喜欢任天堂或者索尼，却也不能否认世嘉对于整个游戏界的贡献和影响。



世嘉公司不仅曾经推出过MasterSystem、Mega Drive、Saturn、Dreamcast等深入人心的家用游戏机，更在业务用机——街机市场称霸多年。在家用机市场，世嘉先后遭遇强劲的竞争对手任天堂和索尼，最终以失败而告终。但是在街机市场，世嘉可说雄霸一方，几乎从未碰到过真正有威胁的敌人。世嘉公司自从踏入街机市场竞争之后，凭借不断创新进取的精神，为业界带来大量优秀作品，陆续推出过System1/2、System16/24/32、Model1/2/3、Naomi1/2等等各种型号、系列的街机产品，几乎每一个系列都是划时代的空前杰作，不仅为玩家带来了无穷的欢乐，更可以说在某种意义上带动了整个街机市场的不断发展。世嘉在街机市场的成就有目共睹，以AM2这样的业界精英为代表的制作组在以铃木裕这样天才的游戏制作人为代表的灵魂人物带领下，不断开创出全新形式的街机游戏。



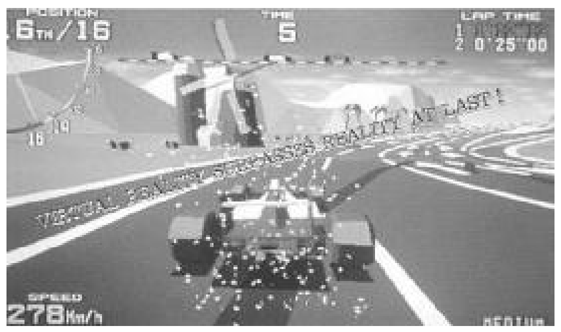


时至今日，随着个人电脑性能的飞速发展，模拟器界的高手们也在不断地尝试挑战一个又一个不可能完成的任务，几乎每天都能听到一些让人激动的消息。曾经多次给模拟器爱好者们带来惊喜的Nebula又再次给我们一个欢呼雀跃的理由——向模拟SEGA Model 2街机进军！Nebula模拟器是一个优秀的多种街机模拟器，支持CPS1、CPS2、NEOGEO、PGM基板上的游戏，如街头霸王系列、拳皇系列、三国战纪、西游释厄传等等，Nebula在成功地攀登这些高峰之后，终于开始向另一个目标——真正全3D的街机Model 2系列挑战！

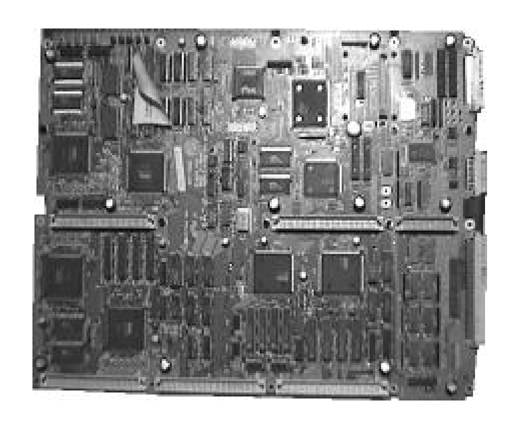


说起世嘉公司的Model 2系列，其大名真是无人不知，Model 2是世嘉公司上世纪九十年代中期的主打街机。Model 2是首部3D街机基板Model 1的升级换代版本。Model 1上曾经革命性地出现了全球首款3D格斗游戏《Virtua Fighter》和首款3D赛车游戏《Virtua Racing》。可以说正是这两个游戏的出现，把全球游戏机市场引领入3D的世界中。

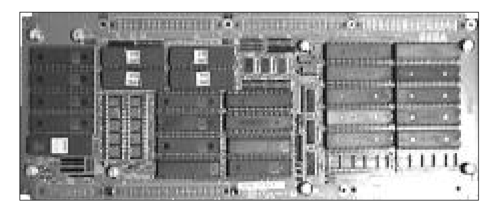




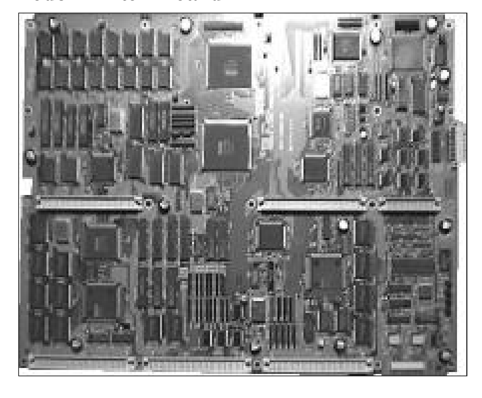
Model 2在Model 1的基础上大大强化了3D性能和整体运算速度，使之能够产生比Model 1真实细腻得多的游戏画面，也因此能够制作出更复杂和具有完全不同类型的新颖游戏。Model 2机型本身也有原型机和改进的A、B、C型之分，而A、B、C三种改进型的性能比原型机要更强一些，让我们先来看看Model 2原型机的性能吧：



Model 2 CPU Board



Model 2 Rom Board



Model 2 Video Board

主处理器： Intel i960-KB 25MHz 32位 RISC处理器

辅助处理器： 富士TGP MB86234　32位 1千6百万浮点

辅助处理器能力：浮点小数运算、轴旋转运算、3D矩阵运算

音效处理器：16位68000处理器 10MHz

音效芯片：2颗自制的28声道PCM芯片，一个用于音乐，另一个用于音效

音效调速定时芯片：YM3834 @ 8MHz

音效随机存储器：540 Kilobytes （4 megabits）

图像分辨率：496x384　65536色

几何能力：每秒钟30万多边形 ，90万向量

着色能力：每秒一百二十万像素

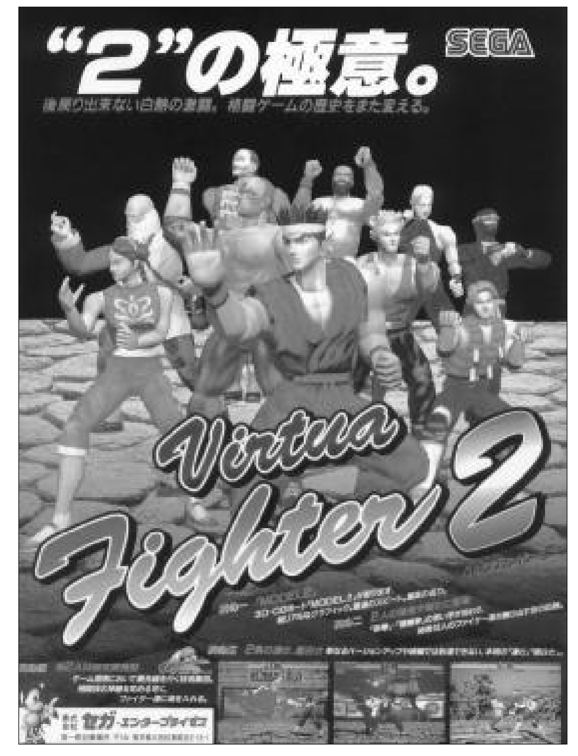
Video：平面阴影、透视纹理贴图、微纹理、多窗口、漫反射，金属光泽等等

而Model 2原型机的改进A型机相比较原型机又有一些不同之处，象把辅助处理器的数量增加到5颗协同工作、3D绘图引擎内建浮点小数单元、增加了16个阴影单材质、材质反锯齿、主机可以联机对战等等功能，从改进A型到C型，世嘉在一点一点地完善着Model 2的机能，构建着自己强大的Model 系列阵营。



在整个Model 2时代，产生了一大批至今仍长盛不衰为人津津乐道的优秀街机游戏，如《Daytona USA》（梦游美国）、《Desert Tank》（沙漠坦克）、《Sega Rally Championship》（世嘉拉力）、《Virtua Cop 2》（VR特警2）、《Virtua Fighter 2》（VR战士2）、《Dead or Alive》（生与死）、《Fighting Vipers》（格斗之蛇）、《Last Bronx / Tokyo Bangaichi》（东京番外地）、《Virtual On - Cyber Troopers》（电脑战机）、《The House of the Dead》（死亡之屋）等等。无数玩家曾经为这些红极一时的游戏废寝忘食、夜不能寐。就算现在，众多Model 2街机仍然在不少街机厅里占主角地位。





Nebula最新的v2.20 Model 2 Test版本要求最低电脑配置为奔腾III 1GHz或速龙 1GHz、128兆内存、快速的3D加速卡（推荐使用Geforce系列）（这样的配置要求现在看来已经不算太高了）。在这样的配置下用Nebula 2.20 Model 2 Test来运行《电脑战机》，据称可以达到30帧/秒的速度，当然了，这并不是使用全部贴图的速度。目前的nebula v2.20暂时还只能支持六款Model2 B型机的游戏：《Dynamite Baseball》、《Sonic Championship》、《Super GT 24h》、《Virtua Striker》、《Virtua Striker（Rev A)》、《Virtua ON》。运行方法很简单，将nebula v2.20 Model 2 test版本的Zip压缩包解压缩到任意文件夹中，并在该文件夹中建立一个新的文件夹<Roms>，将所有的ROM存放在<Roms>中，双击nebulam2.exe就可以开始运行了。在熟悉的Nebula界面中菜单分为“Emulation”、“Video”、“Sound”、“Game”、“Misc”等几大项。进入“Emulation”项，将看到其中有十几个不同的选择，每种的具体含义如上图所示：

“Video”选项是用来调整视频功能的，可以切换窗口模式或全屏模式，自由设定各种显示模式的分辨率、是否使用画面同步合成、图像增益等等功能。

“Sound”选项中目前没有任何功能，因为目前的Nebula v2.20 Model 2 test暂时不能支持音效。

“Game”选项中可以设定键位、输入作弊码等。

“Misc”选项中有着可以生成Romcenter数据、选择在读取ROM后自动切换到全屏模式、选择模拟器的语种等功能。





目前的版本给我们的感觉是虽然不完善，但是拥有不错的稳定性和可靠性，虽然暂时尚不支持音效，不支持显示纹理材质贴图、支持的游戏也不很多，但是模拟器本身所列出的六款可运行的游戏都运行得不错，速度上还是能够令人满意的，基本上都运行在20-40帧之间。看来，在家里尽情享受Model 2游戏的日子不远了，就让我们一起期待吧！

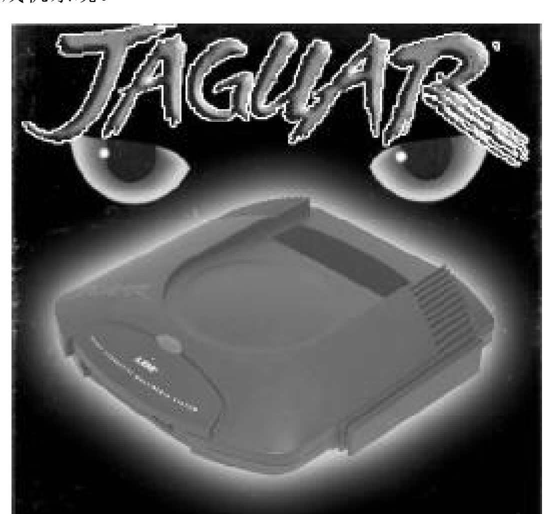
雅达利64位游戏机JAGUAR的故事和模拟

文：Emu-Zone/XJL

风水轮流转。

80年代初，世界家用游戏机市场几乎是Atari一家的天下，后来经过国际性的游戏机大萧条，日本任天堂浮出水面，从Atari手中接过老大的权杖。时至90年代，全球游戏机早已是任天堂、 SEGA等日本公司的天下。曾执掌牛耳的过气“老大”雅达利，仍然不甘心出局。90年代初，它再次挣扎着重返电脑游戏界。1992年，首先开发出32位游戏机“黑豹”；1993年， 将64位“美洲虎”（Jaguar）游戏机投放市场。

雅达利Jaguar是世界上第一台64位家用电视游戏机系统。



雅达利公司早在1993年秋季就发布了Jaguar，堪称当时最先进的游戏机，要知道当时世界范围内还处于16位的超级任天堂一统天下、32位的Saturn、Playstatio呼之欲出的局面中，在那个时候就推出64位机的确是极富想象力的一件创举。

严格意义来说，Jaguar实质上并非真正的64位主机，虽然Jaguar采用了64位结构，在需要的情况下可以进行64位数据存取，但是它的可编程处理器的寄存器是32位的，从全面的角度来考虑，Jaguar是由双32位处理器协同工作的，具有64位内存通道，所以称为准64位机更合适一些。站在今天的角度，我们不难想象在当时，Jaguar准64位的强大机能、高速运算速度、CD音质的游戏伴音、基于Polygon的3D图形这些优势与同时代其他机种相比应该达到怎样骇人听闻的地步。Jaguar虽然是Atari公司的产品，但实际上是由IBM公司负责制造和包装的。Jaguar也是IBM第一次尝试为其他公司代工生产消费类电子产品，Atari和IBM之间签订了5亿美金的合约，由IBM负责Jaguar的生产、装配、检测、包装等工作。



Jaguar最主要的设计者是马丁· 布瑞南和约翰·麦斯逊等人，大幅度超越同期其他机种是最大的目标。经过3年的不懈努力，才诞生出了Jaguar。

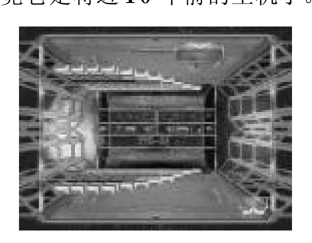
Jaguar的机能大致如下：

主机尺寸：9.5" x 10" x 2.5"

Jaguar可以24位真彩色显示，同屏可显示1677万种色彩，更可同时显示多种解析度和色彩深度的不同对象。24位寻址，64位数据总线，8兆字节内存，最

大支持6兆字节的游戏卡，支持数据压缩，通过实时数据恢复界压缩功能，理论上最大就可以支持到672M bit的游戏了。

Jaguar有5个主要的处理器，分别包含在3个芯片当中，这3个芯片中有2个是专为Jaguar所设计的，代号“Tom”和“Jerry”，另一个是标准的Motorola 68000。“TOM”具有75万晶体管，208针脚，26.591MHz。“TOM”内部包含了3个处理器单元，分别是图像处理单元、物体处理单元、显存位块传送器单元，而“Jerry”具有60万晶体管、144针脚，这是一块数字信号处理器，用来处理声音和控制器及其他一些部分。Jaguar可通过ComLynx I/O端口连接Atari Lynx掌上游戏机或多机联机网络对战，网络对战功能最大支持32台Jaguar联机；可接驳专用的CD-ROM来运行CD-ROM为载体的Jaguar游戏；甚至可以接驳专用对应的虚拟现实眼镜来体验虚拟现实的感受；使用数字和模拟技术的游戏控制器，主机也设计为可搭配键盘、鼠标、光枪等外部输入设备；通过扩展口可连接有线电视或其它网络；数字信号处理器端口允许连接Modem或者数字化音乐等外部设备。用1993年的眼光来看Jaguar的性能，恐怕只能用惊艳来形容了，即便放到今天来看，从功能上说Jaguar并没有什么明显落后的地方，当然在运算速度、多边形处理速度等等方面一定是比不上PS2和NGC了，毕竟它是将近10年前的主机了。



让我们具体来看看Jaguar究竟能够产生什么样的效果吧：

高速卷轴（物体处理器）。

二维和三维纹理贴图（图像处理器和显存位块传送器单元）。

物体接触平滑变形（图像处理器）。

角色和图像的缩放、旋转、变形、 时间差（物体处理器）。

多点光源交汇光照和阴影（图像处理器和显存位块传送器单元）。

透明效果（物体处理器）。

3500万真彩像素渲染/每秒，2600万真彩像素渲染/每秒，8亿5千万单色像素渲染/每秒。

无限角色数量和尺寸。

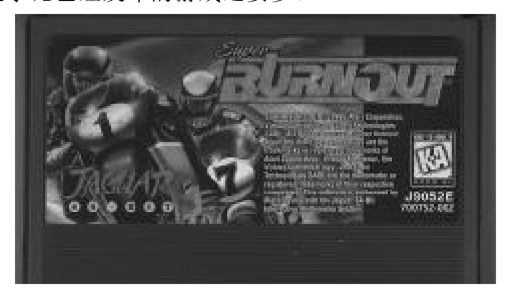
可编程屏幕解析度，从160到800像素/每线，最大可达1350像素/每线。

从具体游戏的运行效果来看， 大概可以认为事实上Jaguar与Saturn和Playstation处于同一级别，但是机能方面仍然和32位的Saturn、Playstation有一定距离，这里我们可以看出，仅凭“位数”来判断一台游戏机的性能是不准确的。





Jaguar总共只发售过大约70多款游戏，分卡带和CD-ROM两种媒体。包括雷曼、异型对铁血战士、Pitfall、Wolf3D、Doom等等纯正美式风格的游戏。据统计，曾经宣告制作而最后却终于没有发布的游戏几乎比已经发布的游戏还要多。





2002年10月，第一款真正可用的Atari Jaguar模拟器Project Tempest终于发布，在短短一个月内，版本已经从最初的0.1发展到0.3版，并且能够运行部分商业游戏，这不能不说是模拟器界一个大的新闻。Project Tempest的到来不仅填补了一个空白，而且也给略显平淡的10月份增添了一道靓丽的光彩。目前最新的版本Project Tempest v0.3是10月31日发布的，实现了MC68000的完全模拟、图像处理器单元的全部操作代码的模拟、DSP大部分操作代码模拟、物体处理器除32位物体之外的模拟等等，已经可以运行很多的Demo和个别商业游戏，虽然离完全模拟尚有遥远的距离，但是以这款模拟器飞速的发展和进步来看，前途不可限量。



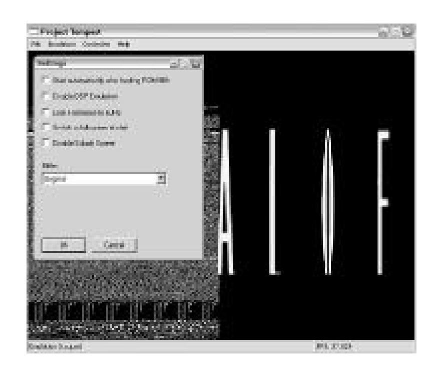
Project Tempest作者建议使用奔腾3代800MHz或者速龙800MHz以上的电脑来运行Project Tempest，并且要至少配备128M内存，否则不会有理想的效果，毕竟是模拟64位的主机嘛。

下面就让我们一起来看看Project Tempest 的具体使用方法吧：

我们以最新的Project Tempest 0.30为例。Project Tempest 的界面很简洁，至少目前是这样（未来随着功能不断完善、性能不断增强，相信界面会比现在要复杂一些）。

运行Project Tempest ，首先看到Project Tempest的logo，随即进入操作窗口。

选择File→Open Rom（或者Open Bin，视ROM的扩展名而定），即可在电脑中搜寻Jaguar的ROM了，选中需要运行的ROM后，点击“打开”即可运行，不过需要注意的是，目前的版本只能运行很少一部分ROM。在菜单的“Emulation”中有reset、start、stop和settings四项，前三项分别是重新启动模拟、开始模拟、停止模拟的功能。而点击settings，又会看见里面有六条可供选择的功能，具体功能如下：



菜单中的controller是用来设定游戏控制器的键位的。0.30版除了可以运行一些Demo之外，还可以运行Alien vs. Predator这个商业游戏了，不过还没有到完美运行的程度。

Atari Jaguar自1993年问世，到1996年被官方宣布停止Jaguar系列产品的生产，前后实际只有3年左右的时候，而且在96年之前，业界就已经普遍认同了Jaguar的失败命运。片面强调“64位技术”，而实际性能与广告宣传有很大差距，加上没有很好的软件配合、未能及时解决产量不足的问题，使得Jaguar自问世开始就一直有着先天不足的隐患，再加上之后日本业界巨人Sega和Sony先后推出性能优越的32位主机、并得到多数软件商支持，发售了大量人气作品，更加速了Jaguar这只美洲虎的衰亡，这次的失败造成美国头号游戏机生产商Atari元气大伤，尽管雅达利一再宣布降价，直至降到99美元，也无法挽救它被索尼和世嘉游戏机彻底击败的命运。

1997年，曾经辉煌的Atari公司被磁盘驱动器厂商JTS公司收购，收购价仅5000万美元。1998年，JTS公司停止运作，Hasbro交互公司以500万美元的价格买断了雅达利的全部专利。堪称家用机之母的Atari公司至此就不复存在了，实在令人扼腕。



NEBULA震动包的编制

创造属于自己的触觉

文：Emu-Zone/WDPQU



晃晃晃晃晃晃……骨头都要掉了，啊哈，原来是在玩Nebula，Nebula怎么能如此晃动啊？



自1.92版本以后，Nebula这个模拟器就支持Force Feedback功能的手柄，Foce Feed-back译称为“力回馈”，也就是我们说的震动（在本文中，我们还是将其称为‘震动’比较容易理解）。

自Nebula 2.17版本发布后，原先记载震动代码的HIT文件名被改成了HT2后缀，意指支持双马达震动，这回更COOL。同时有位老外玩家Iron Man开始编写大量射击游戏的震动包，并且十分受欢迎。不过由于他使用的是MS这类贵族级手柄，因此有部分震动参数无法在一般的手柄上震动，也就是说，我们普通人所用的PS改制手柄无法在他编写的震动包下面正常地发挥效用。

很快Nebula 2.22版本发布了，笔者终于忙完了几个月的工作，回到了模拟器的怀抱中，忽想着Nebula有着如此强大的功能，为什么就不好好地研究一下呢？于是自己操着键盘+鼠标+自己机器上的三只震动手柄与Nebula的《RB饿狼传说》奋战，傻傻地奋战了四个小时两分三十秒钟。也是最痛苦的这四小时，终于让我成功地制作出属于自己编制的RBFF震动包，那种成就感可不是能一二三就能……

前述讲了那么多，其实是让各位拥有震动手柄的玩家不要忽视了Nebula的这个功能，即便没有震动手柄的玩家看过这篇教程之后，也可以自己去买个支持震动的手柄来HAPPY一下，而玩过之后绝对会有另一番滋味的，体会一下《合金弹头》系列、《格斗之王》系列、《街头霸王》系列那梦幻般的撼动感。OK，下面我们一步一步来探讨如何编制属于自己的震动包！

第一步、测试手柄的兼容性：

先取得微软的一个Force开发软件Force Editor（FEDIT.EXE），它是制作FFE文件所必须的，然后确定自己的震动手柄在Force Editor软件里是否完全兼容，我们可以测试手中的手柄在软件中有多少种震动参数是有效的，见下图。拥有多个震动手柄的用户，可以点击手柄图标（Select Device）选好要测试的手柄，然后从黑色正方图标（Stop）的所有右方图标中的震动参数顺着次序，ConstantForce→Ranmp→Square→Sine→Triangle→SawtoothUp→SawtoothDown→Spring→Friction→Damper→Inertia这些图标逐一逐一地测试，再点击黑色三角图标（Play），如果手柄在某些图标中有震动，则说明了制作的FFE在Nebula中相应的震动是有效的。

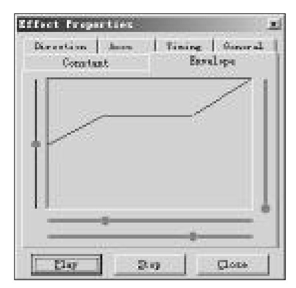
第二步、制作震动文件：

测试完毕，清楚地知道手柄可对应某些参数后，那么开始制作FFE震动文件，我们可以使用Force Editor中两种参数来制作，一般双震的手柄支持的两种参数是 ConstantForce 、Sine，而大部分的震动手柄驱动也兼容于这两种震动参数，例如改制手柄在Win98的DirectPad Pro驱动下都可以很好地支持，当然如果测试后的手柄支持更多种参数，那么制作出来的震动效果会是极为丰富的。下面我们先制作ConstantForce效果的震动，它对应的是手柄的大马达，选好手柄驱动，点ConstantForce的图标则

可见图下：

然后双击ConstantForce1，可见下图，这个就是该震动参数的设置界面，Constant是震动的幅度，将右边的小红点上下移动使中间红色部分或宽或狭，表明了震动时马达的力度；Timing是设置震动时间的长短，设置无限震动可以使用它，一般在ConstantForce1这个界面上将ConstantForce1的左右边拉长或短也可调节震动的时间长短；Envelope是震动时各个方面的设置，例如震动时某处渐强，或渐弱，或保持平衡，可见左边图，设置完认为适合自己的感觉了，可见下图，有条红线表示震幅的高低或平衡。





好，都设置好了，如果制作的是游戏中人物血槽减低的同时震动的效果，那么保存为HIT.FFE文件吧，HIT其实是可更改为自定义名称的FFE文件，如果说将这设置保存为血槽减低的效果，那么也不是很理想，因为震动的时间短一点。Sine对应的是手柄的小马达，其实Sine的制作与ConstantForce是一样的，只要按照ConstantForce一步一步来，那么也就可以很简单地制作出Sine震动效果的FFE文件来。



第三步、NEBULA的设置：

我们已经制作了ConstantForce效果的HIT.FFE文件与Sine效果的 GUARD.FFE 文件，制订了HIT.FFE是受到伤害时大马达运动的效果，GUARD.FFE是防御时小马达运动的效果，将两文件放入Nebula的CONFIG目录中，然后设置Nebula，见步骤：

Emulation→Options→Input（Enable ForceFeedback前提钩）→点击Device Mapping→在Player 1 ~ Player 4中选择您的震动手柄驱动→OK！

编改Nebula.ini文件亦可，找到以下这段：

UseForce=0
ForceMap1=0
ForceMap2=0
ForceMap3=0
ForceMap4=0
Version=2.15

改为：

UseForce=1
ForceMap1=1
ForceMap2=2
ForceMap3=3
ForceMap4=4
Version=2.15

通常改Nebula.ini比较方便，也不会出现不同震动手柄驱动不兼容的情况。改好后，设置为只读文件！

第四步、制作Nebula游戏中所需的HT2文件

HT2文件是Nebula作者制定的FFE文件震动效果对应游戏的SOUND CODE和MEMORY CODE参数的启用文件，每一个不同游戏只能对应与其同名的HT2文件，我们可以找到一个游戏作为例子，例如《美国漫画英雄对卡普空》，其英文名字是 Marvel Super Heroes Vs. Capcom: Clash of Super

Heroes ，而游戏的主体压缩文件是MVSC.ZIP，因此对应的HT2文件是MVSC.HT2文件，HT2文件可以使用Windows自带的记事本来制作，保存成TXT格式，然后重命名为HT2文件就是了，见以下的HT2文件的编辑：

HIT2 Force Table V2 （Don't change, otherwise Nebula will not recognize it）

[Effect Map]
1=HIT.FFE
2=GUARD.FFE



[Codes]
;START
S0007 1 2
S0008 2 2

;P1
-FF3270,0 1 1
-FF3A70,0 1 1

;P2
-FF3670,0 2 1
-FF3E70,0 2 1

见第一行话“ HIT2 Force Table V2 （Don't change, otherwise Nebula will not recognize it）”

每个 HT2 文件内的第一行话都必须添入，否则游戏将无法有震动效果。

见“[Effect Map]”的下面，1=HIT.FFE，如果添加第三种效果，那么 3=自订义名称.FFE，可以任意添加多点震动效果的。

例子：
S0007 1 2
S0008 2 2

0007和0008都是MVSC播放游戏QSOUND的音乐代码，S0007 1 2从中见到的1就是代表第一只震动手柄的P1驱动 后面的，2就是[Effect Map] 中的2=GUARD.FFE，以此类推S0008 2 2的8空格后面的2是代表第二只震动手柄的P2驱动，2空格后面的2也是2=GUARD.FFE，根据自己的手感，可以任意改。

比如改为：
S0007 1 1
S0008 1 1

那么每个声音代码最后的1 代表了1=HIT.FFE！

见“[Codes]”以下部分，凡代码前带S字头的都是 SOUND CODE，也就是游戏中的声音代码，而代码前带-、+、=符号的是游戏的内存锁定代码（-、+、=分别表示减号、加号、等号）。

例子：
-FF3270,0 1 1
-FF3E70,0 2 1

从这个例子，可以看得出，FF3270,0和FF3E70,0就是内存地址，是MVSC的血槽内存值，也就是我们常说的作弊码吧，以-FF3270,0 1 1来说，而前面带负号的意思是说，这个内存码FF3E70在指定的情况下将减少，FF3E70 后面的“,0 ”指的是只要减掉零，那么手柄就会震动，当然锁定值不变，也就不会震动，而后面的1 1的写作方法与SOUND CODE同样，如果把-FF3270,0 1 1改为-FF3270,F 1 1的话，注意“0”已经改为“F”了，那么每减掉“F”，手柄就会震动，而E之前的数值都不会有反应的。同理，加号的使用也是如此，如果是等号就不同了，比如将-FF3270,0 1 1改为=FF3270,0 1 1，注意负号已改为等号，故锁定值为“0”的时候，会震动，如果“0”值不变，那么手柄将永远震动下去，这里就不推荐锁定“0”值，因为一般游戏在初始化时，这值都为“0”的，手柄会一直震动的。如果所制定的是“F”值（=FF3270,F 1 1），那么其它值都不震，只有变化到“F”值时才震动，其实“F”值不变的话，它依然会震动不停的，所以在这里不推荐用等号的使用法了。好了，编写好HT2文件了，将它与HIT.FFE、GUARD.FFE同放入CONFIG目录内再运行Nebula作测试！

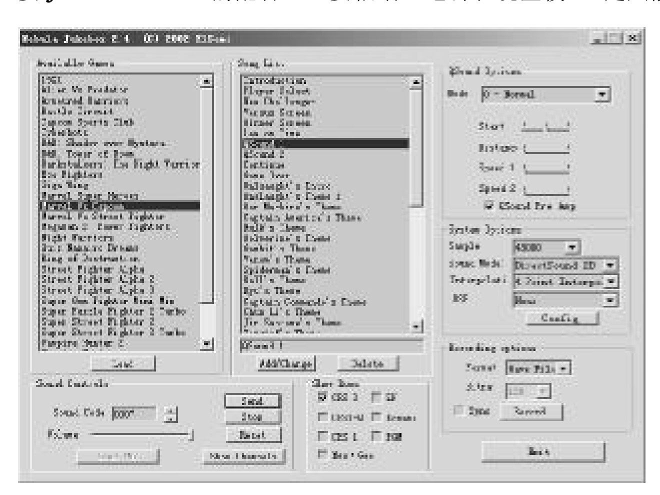
第五步、Nebula上的测试：

HT2、FFE都搞定后，我们可以运行模拟器了，

运行相关的游戏《美国漫画英雄对卡普空》，当测试时不是很满意，可以进行 HT2、FFE重编写，编写好后，重新载入游戏就可以进行新的测试，直到自己认为不错，这样就不需要重启模拟器那么麻烦了！！

综合说明，找游戏的内存地址和找声音代码是比较麻烦的，找内存地址可以找模拟器自带的作弊码或者找Emulator Cheats内所付带的作弊码（注意使用EC的作弊码，四位作弊码前头必须加FF），关于内存地址的寻找方法可以参考Emulator Cheats内附带的参考方法，这里就不提了。另外声音代码的寻找就更麻烦，我们打开Nebula.ini，将ShowSoundCodes=0这行改为ShowSoundCodes=1或见右图。这样在游戏中可见到声音代码，它是即时运算的，要认真听清楚才知道什么声音对应什么声音代码，因为在编写HT2的过程中我们知道，只要某声音一响，那么就有震动效果，但是有些游戏在声音方面换行特别快，也就是说声音代码换行也很快，容易弄糊涂，那么我们可以请出Nebula附带的软件Jukebox.EXE，因为Jukebox.EXE是用于测试音乐代码用的，喜欢填哪个音乐代码来测试都行，这样有利于判断在游戏中找到的音乐代码是否相符，所以只要互相配合地工作就能找出相应的声音代码，以《美国漫画英雄对卡普空》为例子（见下面两张图片），同样，它们都显示了0007和0008，0007与0008都是Qsound音乐，而0007和0008在演示Qsound时是同时运行的，故可将此两码分别写于P1和P2的震动！

综上所述，在制作一个游戏的震动包时，不仅需要Jukebox.EXE的配合，还要很细心地听和观查模





拟器中游戏音乐代码的运行，在本人第一次制作时，没有好好地利用到两者的配合，光找一个人物的声音代码就已经找了两个多小时，因为某些游戏的声音代码特别零乱，比如一个声音在0001，一个在F10F，如果没有两者的配合，只用Jukebox.EXE的话，那么还真得找死，当然只是用Nebula好点，不过这也需要观察力特别强的！！

最后，在我制作了几个游戏的震动包之后，现在也只知道一种声音代码只支持唯一的手柄震动，不会一个声音代码而让两只或四只手柄共同震动，但使用内存代码的话，就可以多手柄同时锁定一个作弊码而共震。

在Nebula中，制作震动包最容易的是CPS2 的游戏，因为CPS2游戏中的P1、P2、P3、P4使用的声音都是分开的，很少有冲突，而其它类型的游戏的声音代码都是共通的，比如



《RB饿狼传说》吧，P1和P2都是使用同一个声音代码，这就无法制作更完美的多手柄震动游戏，最多也是只能使用作弊码来实现，但是在Nebula中，并不是所有游戏都能Show出声音代码，也就是只有CPS2对应Qsound 的CPS1，还有NEOGEO的游戏外，其余的都无法Show出声音代码来，以CPS1的游戏《圆桌骑士》为例吧，Nebula中无法Show出该游戏的声音代码出来，所以在《圆桌骑士》中，也只能使用内存作弊码来实现它的震动！

在光盘附送的HT2_FFE.ZIP包中就附带着《圆桌骑士》的震动文件，其文件名为knights.ht2，有兴趣的朋友可打开看一下！

震动手柄的测试：


PS SHOCK震动手柄

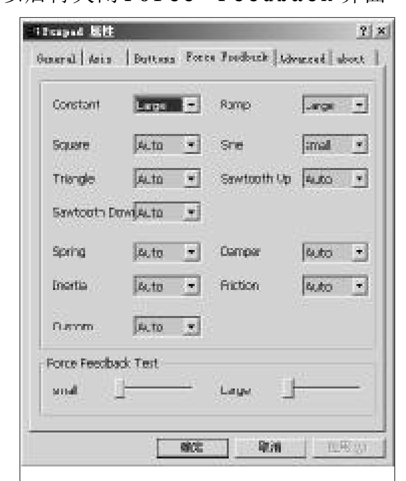

北通野牛Ⅲ震动USB手柄

测试的手柄有改制的 PS-SHOCK 及北通野牛Ⅲ，测试的平台有WinXP和Win98，PS-SHOCK使用的驱动有PSXPAD（WinXP）、NTPAD（WinXP）和DirectPAD PRO（Win9X），而北通野牛III测试的驱动为2002年10月24日的FIX版驱动，在Win98测试中，北通野牛Ⅲ的测试极佳，因为它对应的震动参数有 ConstantForce、Ranmp、Square→Sine、Triangle、SawtoothUp、SawtoothDown，只是震动时有点偏弱，而使用了DirectPAD PRO驱动的改制PS-SHOCK震动手柄，只能对应ConstantForce和Sine，因此震动的种类变化比较少。在WinXP中，北通野牛Ⅲ的测试与Win98差不多一样，但震动似乎比 WIN98 时还要弱点，而使用了PSXPAD（WinXP）、NTPAD（WinXP）驱动的改制PS-SHOCK震动手柄，虽然和 北通野牛Ⅲ对应的震动参数一样多，但每种参数的震动太单一，就是说有些参数震动的效果有高低大小的，但无法表现出来，不过震动的效果也算一流了（指原装的PS-SHOCK），而PSXPAD（WinXP）和NTPAD（WinXP）的比较，PSXPAD（WinXP）胜于NTPAD（WinXP），因为NTPAD（WinXP）的BUG实在太多，WinXP上就不建议使用它了！



解决WinXP中改制的PS-SHOCK手柄使用的PSXPAD（WinXP）驱动在微软的软件Force Editor中不震动的小问题：

在运行Force Editor之前，打开我的电脑→控制面板→游戏控制器→Psx Gamepad 1→属性→Force Feedback！好了，就这个Force Feedback界面（见下图），打开后就不要再关了，一直打开。然后运行Force Editor就能测试手柄的震动了，测试完以后再关闭Force Feedback界面！



当打开此界面后，要切记不要关掉，否则在软件中测试会无效！

怎么样，震动包的制作并不难吧！好，那么就尝试制作属于自己的触感吧！！



本期光盘附带本人制作的《19XX：命运否决战》、《龙与地下城：暗黑秘影》、《圆桌骑士》、《合金弹头Ⅰ/Ⅹ/Ⅱ/Ⅲ》、《RB饿狼传说》、《龙吼》、《街头霸王Ⅱ八人经典版》、《少年街霸Ⅲ》、《三国志之吞食天地Ⅱ》的震动包，将（ffe_ht2.zip）包内解压出来的FFE、HT2文件拷贝进Nebula的CONFIG目录内便可！



光盘还附带的手柄驱动有DirectPADPRO（Win9X）5.01/5.02 中文驱动、PSXPAD（WinXP）以及北通野牛Ⅲ的2002年10月24日的FIX版驱动！压缩包分别为DPP501502.zip、PSXPAD.zip 和BETOPⅢ.zip及微软震动包制作软件Force Editor（fedit.zip）！

土星模拟器 Satourne 提速大法

作者：maiweijie

以下是一些STV ROM测试的结果：

Astra super stars ASTRASS.zip	Opcode 出错
Baku Baku Animal BAKUBAKU.zip	能够运行
Columns 97 COLMNS97.zip	黑屏
Cotton 2 COTTON2.zip	黑屏
Cotton Boomerang COTTONBM.zip	黑屏
Decathlete DECATHLT.zip	Opcode 出错
Dynamite Deka DNMTDEKA.zip	能够运行 60fps/s
Ejihon Tantei Jimusyo EJIHON.zip	Emu 出错
Elandoree ELANDORE.zip	黑屏
Final Arch FINLARCH.zip	Opcode 出错
Final Fight Revenge FFREVENG.zip	黑屏
Find Love FINDLOVE.zip	rom 出错
Funky Head Boxers FHBOXERS.zip	rom 出错
Golden Axe The Duel GAXEDUEL.zip	黑屏
Groove On Fight GROOVEF.zip	gfx 出错(all 00?)
Guardian Force GRDFORCE.zip	黑屏
Intro Don Don INTRODON.zip	Opcode 出错
Maruchan De Goo! MARUCHAN.zip	Emu 出错
My Fair Lady - Virtual Mahjong 2 MYFAIRLD.zip	rom 出错
othello OTHELLOS.zip	黑屏
Pebble Beach The Great Shot PBLBEACH.zip	Opcode 出错
Pro Mahjong Kiwame S KIWAMES.zip	rom 出错
Purikura Daisakusen PRIKURA.zip	开始黑屏
Puyo Puyo Sun PUYOSUN.zip	黑屏
Radiant Silver Gun RSGUN.zip	黑屏
Sando-R SANDOR.zip	Emu 出错
Shangai the great wall SHANHIGW.zip	disable bg03 play?
Shienryu SHIENRYU.zip	模拟器 出错
sm league SMLEAGUE.zip	Opcode 出错
Sokyu Grentai _ Terra Diver SOKYUGRT.zip	Opcode出错
Steep Slope Sliders SSS.zip	rom 出错
Taisen Tant-R Sasi-su! SASISSU.zip	黑屏
Tecmo World cup 98 TWCUP98.zip	Opcode 出错
Virtua Fighter Kids VFKIDS.zip	Opcode 出错
Virtua Fighter Remix VFREMIX.zip	gfx 出错、Opcode 出错
Virtual Mahjong VMAHJONG.zip	rom 出错
Winter Heat WINTERHT.zip	模拟器 出错
ZenNipponPro-WrestlingFeaturingVirt-uaZNPWFV.zip	Opcode 出错

以前的杂志中我们给大家详细介绍了土星模拟器Satourne的使用方法，此后很多读者来信询问为什么模拟器的速度如此之慢？为此我们从网站的论坛中翻出了由网友maiweijie撰写的《土星模拟器Satourne提速大法》供大家参考，希望各位在读过后能够能有所启发，早日让Satourne流畅地运行在自己的电脑上。

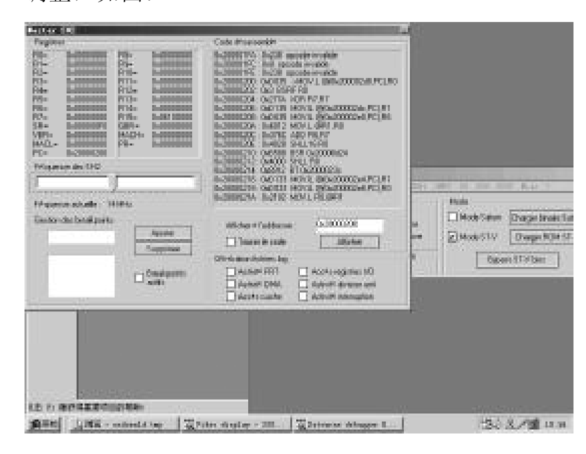
和加速有关的设定框

1.SH2 ma_tre

Frequence des SH2

将原来的28MHz 向下调低，最好在模拟器运行时，动态调整。数值越低，速度越快。一般调到14MHz以下。

我这里是调到5。(每台电脑配置都不同，请自行调整）如图：

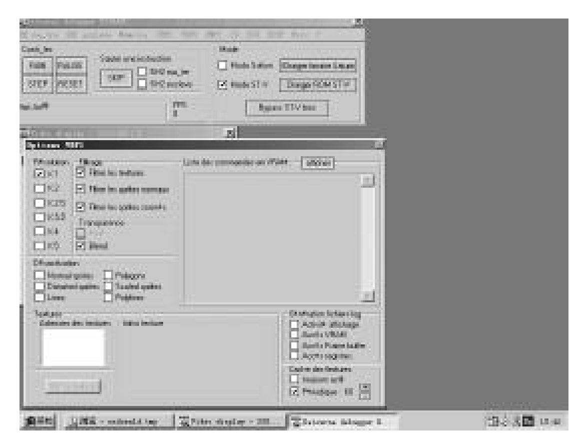


2.VDP1

Cache des textures

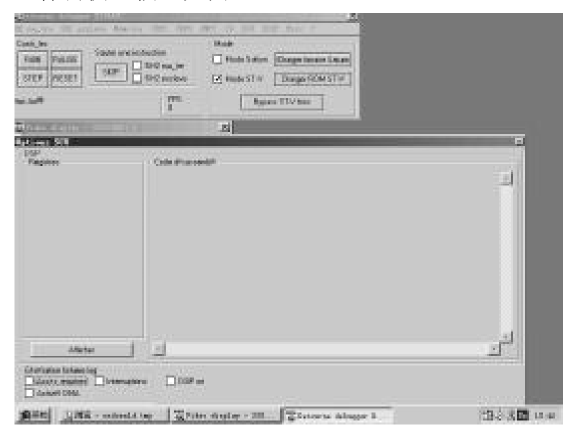
不要在第一个toujours actif打勾，在第二个Periodique：0打勾。并将原来的数值0调高，

数字越大速度越快，我这里是调到60。(按“+”来调整)，如图：



3.SCU

在DSP on 打勾和不打勾相差一帧，一般不打勾，这样会快一帧。如图：



和画面质量有关选项：

1.VDP2

在Filtrage框内将NBG0

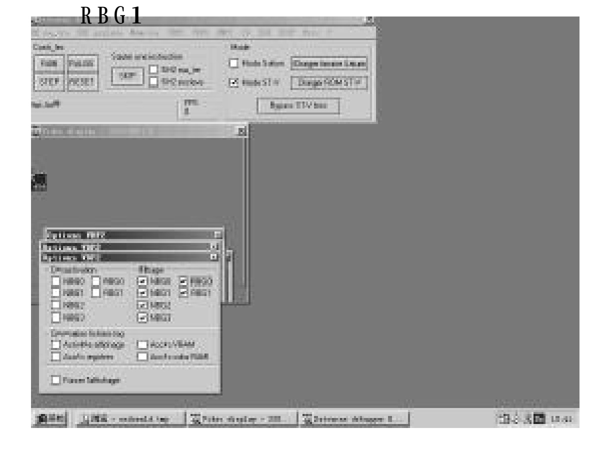
NBG1

NBG2

NBG3

RBG0

RBG1



打勾，其它的别动。这是打开VDP2过滤效果。（注意：每次都要进入这里打开，如果你想画面漂亮点）如上页图：

2.VDP1

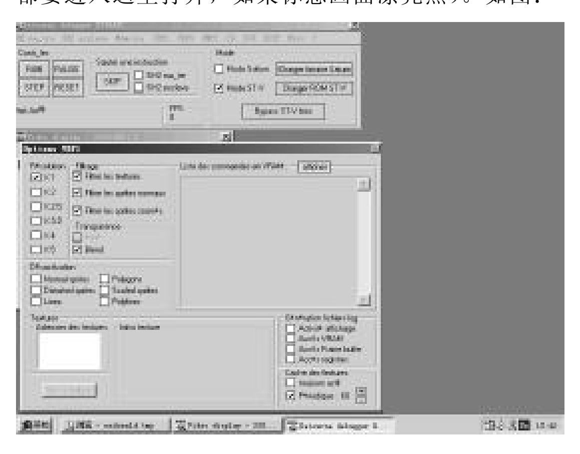
在Filtrage框内将

Filtrer les textures

Filtrer les sprites normaux

Filtrer les sprites zoomes

打勾，这是打开VDP1过滤的效果（注意：每次都要进入这里打开，如果你想画面漂亮点）。如图：



按键：

数字3是coin投币，数字1是1P开始。其他按键和SATURN的设定一样

在目前的STV ROMs里，我推荐Dynamite Deka DNMTDEKA.zip,至少还能在D700 GFMX 下以86fps运行。

原来默认设定数度画面：

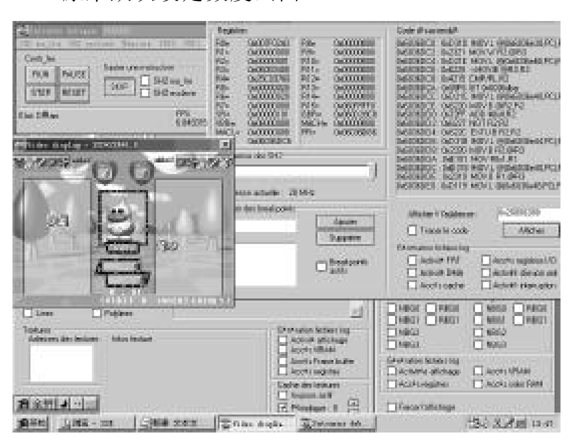


60fps以上，打开过滤效果，调整后画面下页图：

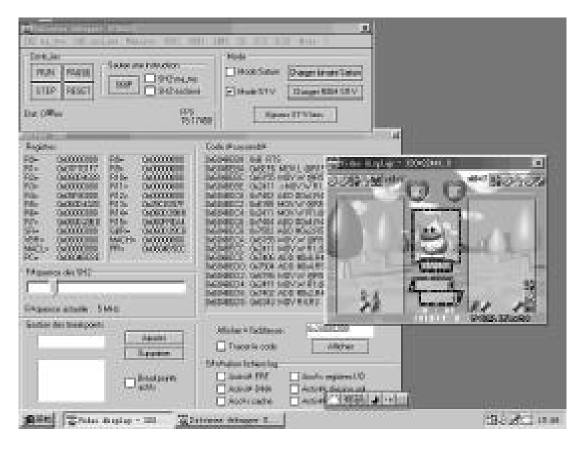
Baku Baku Animal BAKUBAKU.zip



原来默认设定数度画面：



调整后画面：



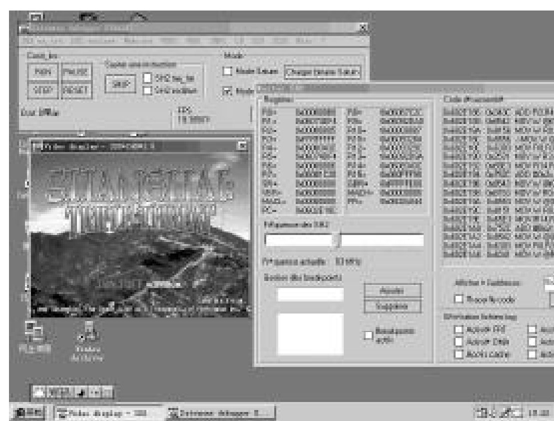
Shangai the great wall SHANHIGW.zip

原来默认设定数度画面：如下页图

Virtua Fighter Remix VFREMIX.zip

打开过滤效果，原来默认设定出错画面下页图：

在众多设定选项中，一般会看到如XXXXXXXXXXXXXXXlog，这些都不要打勾，这是出错信息记录的文档。会以





XXXXXXXXXXXXXXX.log记录到你的硬盘上.

注意：在模拟器运行时，请动态调整SH2 ma_tre Frequence des SH2.一般在14MHz左右为好。调得太低的话，原来可以运行的游戏多数会出错，黑屏定镜。

这里有个设定好的测试游戏，请测试一下，在你的机器上有多少fps。

http：//allgames.online.sh.cn/emu/me...ie/DNMTDEKA.zip

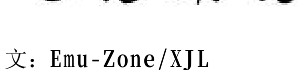
使用方法：

把上面的压缩文件解压的某目录，执行debuger.exe。按照以前说过的Satourne使用方法，选STV游戏时选Dynamite Deka。



这段我们已经放置到光盘上供人测试

模拟器DC篇之自启动光盘的制作



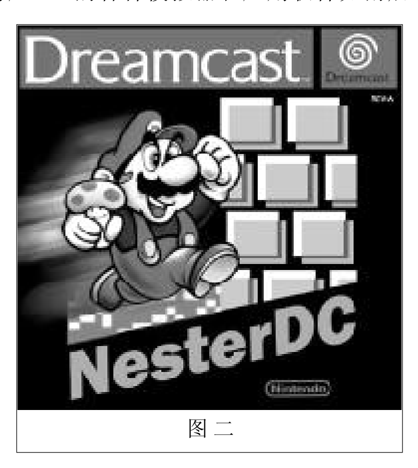


文：Emu-Zone/XJL

电脑上的模拟器种类繁多，各个时期的游戏机几乎都有对应的模拟器，真可谓数不胜数。目前在这一点上或可望其项背的恐怕只有DreamCast了。



DC具有和PS2以及目前最新个人电脑相差无几的出色性能，为各种模拟器的开发提供了坚实的硬件基础；相对较高的技术透明度为设计应用程序开了方便之门；采用Windows CE作系统，为移植个人电脑的Windows版本模拟器创造了有利条件。以游戏机来模拟游戏机不仅具有特殊意义，更有着远优于个人电脑的良好操作性和实用性，在DC盛行的一段时期里，对应DC的各种模拟器和应用软件如雨后春笋般



图二

争先恐后地面世。在这些对应DC的软件中，我们可以看到著名的Nester、SNES 9x、NeoPoccott、PCSX、Mame的DC移植版（图二，图二a， 图二

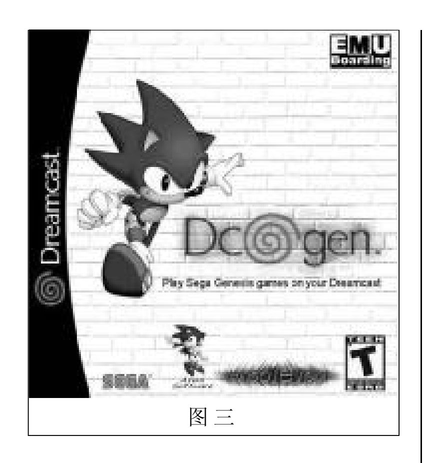


图二a

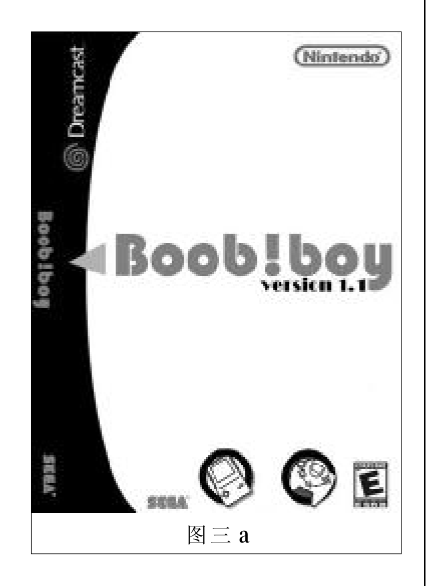


图二b

b）；也看到象DCGenerator、DreamEngine、Sintendo、Boob!Boy这样的专门为DC开发的模拟器（图三，图三a）；还有让DC能够播放MP3音乐的BlazeMP3、PelicanMP3、Dream Mp3（图四）；



图三



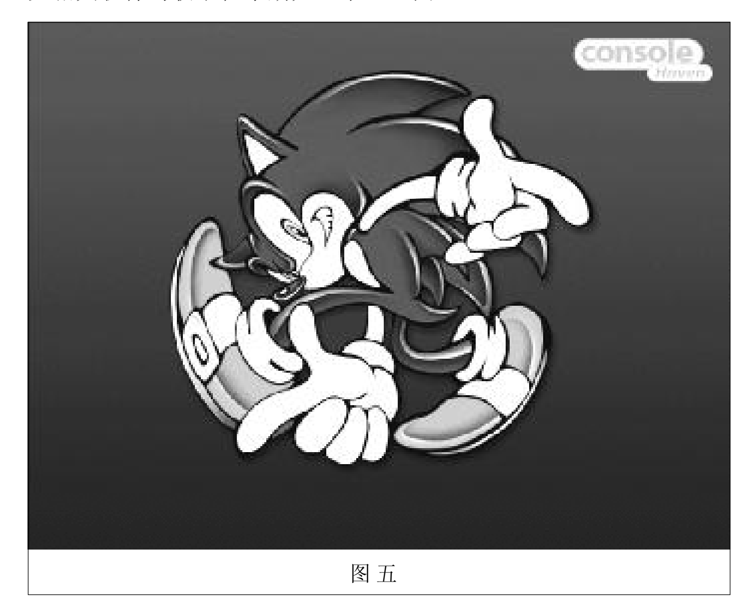
图三a



图四

让DC能够播放VCD的DC VCD Player；让DC播放DivX的DCDivx ；让DC秀图的DISS、Jpeg Slideshow等等，DC的所有这些模拟器以及模拟器领域以外的东西极大拓展了DC的应用范围，使DC成为一台全能的家庭数字化多媒体娱乐电器。

通过Internet我们能够方便地找到上述每一款以及其它更多的未列入内的DC应用软件，要想使用这些软件，电脑配备一部刻录机是必不可少的，因为这些软件都必须烧录成光碟来运行（大多数的DC应用软件的发布版都已经制作成便于烧录的ISO文件），好在如今刻录机的价格早已进入普通人都可承受的范围了。我们知道，DC的原版游戏光碟都是能够正常引导DC并进入游戏的，而这些纷繁复杂的DC应用软件却大多不具有自启动的功能，我们当然可以使用专门的DC引导碟Utopia Boot CD来启动DC，然后再把这些应用软件的光碟放入运行，但是这样一来每次都要换碟，非常麻烦，更好的选择是将这些应用软件直接制作成为可以自启动的光碟，下面就以制作DC上的NES模拟器NesterDC的自启动光碟为例简单扼要地介绍针对DC非官方应用软件特别是模拟器的自启动光碟制作方法（本文相关软件均收录在本期光盘中）。（图五）



图五

解压NesterDC模拟器发布版本的压缩包后，我们得到一个名为1st_read.bin的文件， 这个1st_read.bin的文件就是NesterDC模拟器的真身了。在硬盘上建立<selfboot>文件夹（此文件夹可以任意命名）。将1st_read.bin放入<selfboot>文件夹中。本期光盘中收录了专门制作DC自启动光碟的工具“Dreamcast Self-Boot - Echelon 2000”，该套工具压缩成为e-selfboot.zip文件。



图六



图七

解开此压缩包，将内含的文件也全部放入<selfboot>文件夹。（图六）至此，我们需要用到的文件已经齐备了。烧录的第一步，是给空白的CDR录制上第一条音轨，这条音轨长度至少达到4秒，运行烧录软件CDRWIN，进入“Record Disc”功能，（图七）选择“Load Tracks”，点击“Add”，选择<Selfboot>文件夹中的Audio.raw文件，选定后记住还要选中“Open New Session”（这样才可以继续往光盘上增加数据），然后才能刻录，否则烧录完4秒的音轨后，CDR就报废了。

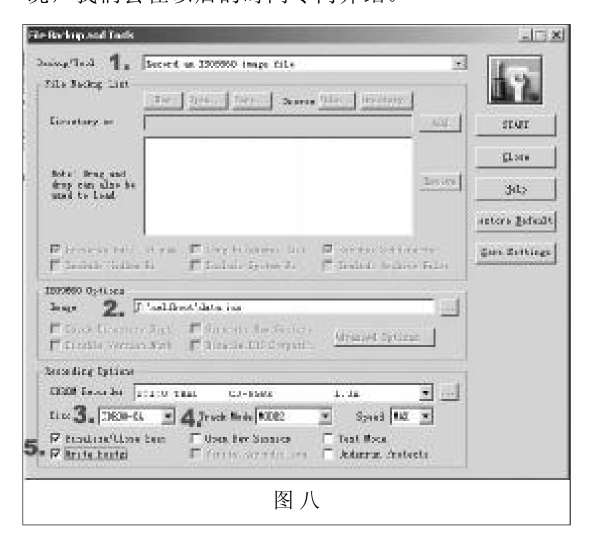
上一步完成后，打开<selfboot>文件夹，在<selfboot>中新建一个<data>的文件夹(也可以用其他名称命名)，NesterDC模拟器需要用到的所有文件全部放入<DATA>中，有图片<PICS>、字库<GFX>、NES ROM<GAMES>等。确认其他无关的文件不在<DATA>中。回到<selfboot>文件夹中，在Windows的MS-DOS方式下，输入cdrecord scanbus并回车，得到X，X，X这样结构的3个数字。这是刻录机的SCSI总线ID号，然后继续在命令行输入“cdrecord-dev=X，X，X –msinfo”并回车（此处的X，X，X就是刚刚我们查到的），顺利的话我们将看见用逗号分隔的2个数字，通常是0，11700或0，11702。

仍然在<selfboot>目录中，运行Binhack.exe，它会提示要求输入需要修改的文件名，这里我们填入“1st_read.bin”，Binhack会自动检测1st_read.bin的类型，如果是WinCE格式的，Binhack将不会做出修改，如果不是WinCE格式，那么Binhack程序将会要求输入-msinfo的数字，也就是前面通过“cdrecord-dev=X，X，X msinfo”这一步骤所得到的数字，但是这里只要输入逗号后面的数字就可以了。然后Binhack软件会继续询问光盘引导扇区的文件名，输入“IP.bin”并回车。一切正常的话，Binhack.exe将会对1st_read.bin和IP.bin做出一些修正，以使之适应自启动。

拷贝1st_read.bin到<selfboot>里的<DATA>目录中，这时，就NesterDC模拟器本身来说，文件已经完全齐备，可以开始制作光盘镜像文件了。让我们回到<selfboot>目录中，仍然在DOS方式下输入“mkisofs C X，Y – V NesterDC l o data.iso data”，命令行中的X，Y，就是前面使用cdrecord得到的0，11702这样的数字；NesterDC是镜像文件的卷标名，可任意输入。经过一段时间的等待（视<DATA目录中文件量不同而不同），data.iso文件就出现在<selfboot>文件夹中了，这就是我们要制作的NesterDC的自启动光盘的镜像文件，但是现在还没有完全成功。

最后，在<selfboot>目录中，DOS方式命令行输入“IPINS”并回车，运行IPINS.EXE。IPINS运行后会要求输入引导扇区的文件名，请输入“IP.bin”，然后IPINS还会要求输入刚刚生成的光盘镜像文件的文件名，请输入“data.iso”，这样IPINS就可以在data.iso中插入一个引导扇区了。

以上的步骤全都顺利完成之后，终于可以烧录自启动NesterDC光盘了，请运行CDRWIN，进入File Backup and Tools功能，选择Record an ISO9660 Image File，选择的Image文件当然就是我们费了很大力气制作的data.iso了。具体的设定见（图八），确认无误即可烧录。这就是制作DC自启动光盘的方法，大致上，大多数的DC版模拟器和DC的软件都可以按照这个方法来制作自启动盘，个别特殊的情况，我们会在以后的时间专门介绍。



图八

责编小记

我们收到很多读者来信询问：为什么手掌机专区讲的都是GBA的相关内容？这里给大家说明一下：现在的手掌机领域，GBA是无可争议的老大，也因此网络上、杂志上的掌机相关文章、报道都以GBA为重点的。尤其在网络上，GBA ROM的频繁放出更是占据了手掌机模拟这方面的大部分信息来源，因此如何整理好自己的GBA ROM的话题也是非常热门。曾经被誉为最合理的GBA ROM管理、命名模式：**Skybaby**所倡导的一套**GBA Redump Project**在最近由于个人原因突然不声不响地停止了（具体有待进一步消息证实），因此本期杂志所附送的GBA ROM中有一部分是通过GBA **Renamer**来管理和命名的（这是另一套不错的管理方式，在命名的严谨程度和对ROM正确性和理性的校验方面要来得稍微粗犷一些），不过想必对于一般收集者来说是完全够用了，今后我们会花些时间继续这方面的介绍，并逐渐充实其它手掌机方面的消息。



来说说本月发售的几个GBA大作吧，《星之卡比》绝对堪称经典中的经典，任天堂一向对“趣味”这个理念把握得很好，并再一次向我们展示了手掌机动作类游戏的顶级水平，无论你是否曾经是《星之卡比》的拥趸，只要你喜欢动作过关类游戏，都应该试一试这款作品。另一款杰出的动作游戏是美版的《超级银河战士》，这款游戏对动作和解谜的要求非常高，非常适合那些动作游戏的高级玩家（目前网上已经有人打出了100%地图，而我还停留在10%左右……）。如果你喜欢RPG，那么新作《世界传说》你一定要试试，凭借Namco的实力、传说系列的知名度、以及GBA不俗的机能，它也堪称是本月的最佳RPG作品。





如果您对硬件方面的文章感兴趣，本期也会有详细的内容为您奉上。在这里先给大家公布一条花边新闻：来自GBA **Central**的一则消息：GBA的下一代GBA2将于2003年3月公布！据说是一个来自任天堂内部高层的小道消息，这款全新的手掌机名为GAMEBOY ADVANCED（比以前多了一个D），具备众多诱人的特点：1、自带背光屏幕（这是GBA的最大遗憾所在，改进也是情理之中的），同时兼顾到背光板的耗电量，将采用新的锂电池作为主机的电源部分。2、主机的外型作了少许的调整，主要是为了更加便于把持和携带（老实说有点象向PS手柄看齐却又不彻底的感觉，看上去十分别扭，不过外型是暂定的）。3、增加了两个按键，此举的目的据说是为了与任天堂历史上最辉煌的主机SFC靠拢，并能更好地进行SFC游戏的移植工作（看来任天堂的移植游戏将会给GBA带来比较可观的收入）。4、外置专用的保护设备。由于很多玩家抱怨GBA的屏幕很容易被磨花，所以任天堂将采用全球著名的**Post-it**公司生产的专用屏幕保护罩，小巧灵活的特点相信会受到不少爱机人士的喜爱，看上去非常诱人。另外主机将采用两种类似于蔬菜的颜色：豌豆和胡萝卜，据说是为了提倡让年轻人多吃蔬菜……



Ultra-secret "Gameboy Advanced" protype - currently locked away in Nintendo's Japanese HQ!



如果上述一切能够实现的话，那真的会是一款梦幻主机吧。不过消息的最后有这么一句话：**The preceding The "Real" News article is entirely fake and should not be taken seriously.** 孰真孰假，还是让时间来说明吧。

硬件导航

GBA已经渐渐进入了自己的成熟期，其周边硬件的发展也趋于稳定。近期GBA的周边没有太多新鲜东西，比较引人注目的就是一款即将推出的GBA/GBC用音乐播放器。



这款名叫“SongPro Player”的音乐播放外设由SongPro开发，将会在明年上市。通过“SongPro Player”，玩家可以使用GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐，播放的时候还会在GBA的屏幕上显示画面，另外该硬件还支持文本、图片等格式的浏览，这些功能真的很诱人啊。不过它的预定售价大概为99美元，看来又是一个有钱人用的奢侈品。

再来看看一个关于GBA对手的消息。GBA虽然是如日中天，已经稳坐掌机界老大的宝座，但是它的对手从来没放弃过，WSC、GP32都还在顽强地抵抗着，而此时ERICSSON（爱立信）公司又宣布即将推出一款掌上游戏系统。



这款游戏系统具备有64位元主处理器，能处理3D多边形，其能力在PS～N64之间，具备多声道的立体PCM音源。按键包含ABXY、LR、开始、选择钮。使用65535色的高级TFT液晶荧幕，解析度超过GBA目前的240*160。具备无线传输机能，不用连接线就能跟其他玩家对战。使用专用充电电池，能维持长久电力。另外还对应时下流行的蓝牙系统，能与其他蓝牙周边设施进行资料传输。从能力上来看，可以称得上是目前功能最强大的掌上型游戏机，不过现在还没有游戏开发方面的消息。该系统预计2003年会公布发售日，售价在100美金上下。

下面我们再来看看在国内日见火爆的GBA烧录器。GBA-LINK进入市场后，其低廉的价格和勉强可被接受的质量逐渐被广大没有经济条件又想过把瘾的玩家接受，普及量不断增加。但是一分钱一分货的道理大家还是清楚的，GBA-LINK也暴露出诸如：不支持合卡、记忆存储的兼容性等问题。好在开发者还在不断完善这个系统，让大家对它的信心不断提高。最近GBA-LINK的开发者就推出了一种可以兼容所有存储方式的烧录卡。这种新的卡无需任何跳线或开关即可直接烧录，使用方便。随着GBA-LINK这个大问题的解决，它是否能够得到更多的关注呢？



最近被誉为最好的GBA卡带烧录设备的EZ-FLASH也出了些问题。在10月初推出的一批新款蓝色透明的128M EZ卡中存在硬件问题，而且这些问题是用软件也不能解决的硬伤。主要影响体现在不稳定，容易死机，记录丢失。导致这些问题的原因是（开发者说：）“是卡上固件（firmware）的程序bug，而并非元件或者生产质量的问题”。另外开发者还说：“新的EZ卡的质量是比老卡要好的，我们重新制作的外壳使用了比老版ABS塑料更坚硬耐磨的PC塑料，使用TSOP封装芯片替换原来的BGA封装芯片，降低生产焊接难度，提高了成品率，新的PCB使用了高精度的0.5mm板，金手指部分质量更好。焊接用全自

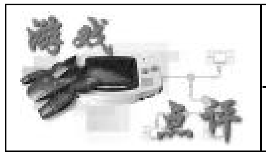


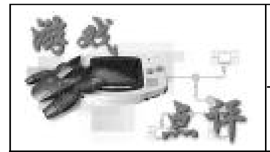
动贴片替代了原来的手工贴片。所以大家现在可以放心购买了，新卡在质量用料方面都比老卡更好。” 对于已经购买了这些有问题的卡的用户，可以拿到经销商那里去更换。

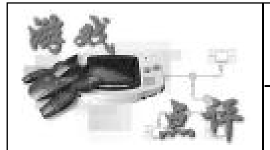
和GBA刻录器一样，GBA内置照明系统同样十分引人瞩目，9月份出尽风头的“阳光系统”似乎有点收敛，由于模具方面的原因需要移到国外开模制造（似乎国内的制造水平还没有那么差吧），在预计10月底推出的成品我们现在都仍然没能看到，实在有点令人遗憾。从市场方面来看，笔者到广州当地的一些店铺询问关于改装照明系统的事情，发现现在市场上有两种系列的产品，一种是来自国外的照明系统，作工精美，发光源依靠面板内置的发光板，但是听到的价格有点吓人，高达300多元；而另外一种是国产的照明系统，品牌不明，作工一般，依靠内置的光管发光，价格相对适合普通大众，才100多点，如何抉择就看玩家的荷包了。

在截稿的时候，笔者听说广州又来了一种背光设备，赶忙到相熟的商家那里去了解一下，发现原来是原装的AfterBurener到货了，看包装确是十分精美，原装的说明书和网上介绍的一模一样，正在高兴的时候朋友透露的一个消息泼了我一阵冷水，被告知原来这是国内仿造的一种产品！！原装的的确有到了货，和假货相比当然有很大的区别，完全依靠内置的一块面板发光，不会像内置光源那样耀眼而且偏色，大家在购买安装的时候可要看清楚才好动手哦，详细的安装说明请看这里：http://www.chinagba.com/forum/viewthread.php?tid=961。另外，如果加装了国产背光设备的玩家，可以考虑调节一下GBA的对比度：用一根小型的螺丝刀，在GBA的后面可以找到一个小孔，轻微地调一下就可以了，调节以后看起来就不会像之前那样耀眼，色调会偏向正常一点。由于调节的时候有一定的难度和危险性，仅作参考，请玩家小心操作。



	本月热门GBA游戏点评（一）		
	Puyol	龙二	Yujioh
 名称：合金之枪 [日版] 容量：64M 发行公司：ATMARK 发售日期：2002.9.27 类型：ACT 操作：1 人 编号：0645	取材于日本同名漫画的2D射击类过关游戏，充分利用了GBA的机能重现那清新明快的画风。游戏中对于初学者作了各种非常体贴的提示，各种枪支特效的变幻以及充满挑战性的关卡令玩家能够很快地投入其中。其中有賀ヒトシ担当的人物设计以及Bill`s Angel的主题曲是该游戏得以热卖的主要原因。 总体评价：8.5分	不知道为什么，这款游戏玩起来很有当年MD上的名著《火枪英雄》的味道，主角同样的拥有很多的技巧，同样的游戏中爽快的感觉，同样的各种枪支配合非常讲究。说实话GBA上这类游戏太少了，那些卡比啊马里奥啊一类的游戏占了ACT里的很大比重。另外该作的系统作得非常平衡，初学者也能很快上手，大推荐！ 总体评价：8.5分	通过别人介绍认识的游戏，玩后感觉不错，再看了看制作公司——ATMARK，一个不出名的小公司居然能作出这样一款创意新颖的游戏，确实值得赞扬啊。游戏的人设十分漂亮，再加上极为丰富的动作，爽快的操作感，令人很容易沉浸其中。游戏不是简单的一味冲关，而是以花样繁多的动作来吸引玩家的，通过不同的组合操作，就可令主角展现出丰富多彩的射击技巧。 总体评价：7分
 名称：Game & Watch 合集 [欧版] 容量：32M 发行公司：NINTENDO 发售日期：2002.10.11 类型：PUZ 操作：1 人 编号：0659	相信在七十年代末出生的玩家一定玩过那些最初级的、只有一个游戏的手掌机，那种手掌机就叫做Game & Watch。这款Game & Watch合集收录了任天堂的6个当时非常知名的小游戏。虽说游戏的内容和操作要求都非常简单，但由于是移植到GBA上面，所以带来的乐趣还是非常大的。 总体评价：8.5分	我的抽屉里也许还能找到2个Game & Watch游戏机的，记得小时候每次过生日妈妈总买一台新的Game & Watch给我，真是美好的回忆啊。这款Game & Watch合集收录了6个非常不错的Game & Watch游戏，分为原版和加强版，拥有和我一样童年的朋友，一起怀旧吧…… 总体评价：8分	对于这款游戏，更多的是感动和怀念，还记得儿时缠着父母好不容易才买到一部。Game & Watch，那时还不知道什么任天堂、FC，只知道这个手掌机很好玩。现在想起来还真是有趣，或者那是只有童年才能体会到的快乐吧。游戏就不多说什么了，是原先的几个经典游戏的复刻合集。感谢任天堂给我童年带来了那么多的快乐！ 总体评价：8分
 名称：超时空要塞 ROBOTECH [美版] 容量：64M 发行公司：TDK 发售日期：2002.10.16 类型：STG 操作：1～2人（可通信） 编号：0671	由著名动画《超时空要塞Macross》改编而来的横板射击游戏，单是凭动画的影响力，都足以让人咂舌。在我看过的《Macross》动画当中，“Robotech”似乎是为数不多美版剧情，当然这并不妨碍《超时空要塞》在亚洲的知名度。从FC、到SS、PS，以《Macross》为题材的射击游戏都还能算是中规中矩，毕竟是原作的魅力所在嘛。 总体评价：7分	变味的一款游戏，根本没有Macross的感觉。这款游戏是由美国人的开发小组制作的，因为Macross在美国播放的版本和日本有些差别，所以有点变味也在所难免，但是这款游戏也变的太离谱了吧……想重温那以爱，歌声，战争所组成的故事的朋友，推荐去玩PS的《可曾记得爱》，虽然难度低了点，但起码玩起来是原汁原味的。 总体评价：6分	又是一个令人感动的作品。永远的一条辉，永远的爱主题，不得不承认这部动画是日本动画史上的一大里程碑。不知大家是否玩过FC上的那款Macross，本作和那部的感觉实在太相似了，一样可以变型，三种机体形态，不过增加了各种武器，使爽快感大增。横版射击游戏相信很容易被很多玩家接受的，光冲着动画这一卖点去玩也是值得的。 总体评价：7.5分

	本月热门GBA游戏点评（二）		
	Puyol	龙二	Yujioh
 名称：逆转裁判2 [日版] 容量：64M 发行公司：CAPCOM 发售日期：2002.10.18 类型：ACT 操作：1～2人（可通信） 编号：0674	CAPCOM是一家极具创造力的游戏开发公司，正是由于这类公司的存在，游戏界才会不断地被注入新鲜的血液。游戏的画面跟前作比没有质的改变，不过广受好评的音乐、曲风很好地得到了保留和加强，探案中的紧张感和悬疑度大增。NPC方面加入了绫里家族最小的一名成员，并派上了一名更为冷峻的女性辩护律师来作为主角的对手……游戏对日语能力要求比较高，如果你在这方面有困难，还是期待今后的汉化作品吧。 总体评价：9.5分	总感觉逆转裁判系列用“Vol”来标记新作来的比较好，这款2也是顺应了前代的大热卖而诞生的顺势产物，说实在的除了加入了心缩系统，其它方面的变化不大，不过法庭的紧张气氛还是继承了1代的光荣传统——在这方面做得相当出色，但是感觉2里的犯案过程怎么就和某某动画差不多呢（金X一，X南……），不过总体来说新作的表现还是不错。 总体评价：8分	期待已久的GBA大作，三上真司锐意创作。前作我就凭着几个比较熟悉的片假字，硬是把这部文字推理类游戏啃了下来。事先没想到游戏能把法庭那激烈紧张的气氛刻画得如次完美，因此不得不再一次佩服CAPCOM深厚的游戏制作功力。当你辩驳对方观点，提出异议的一瞬间：逆转！翻盘！那种感觉只有玩了才能真正体会得到。这次的第二部采用了新的系统，令游戏性大幅度上升，心缩系统真是太有创意了。 总体评价：10分
 名称：星之卡比——梦之泉DX [日版] 容量：64M 发行公司：NINTENDO 发售日期：2002.10.25 类型：ACT 操作：1～4人（可通信） 编号：0682	原来以为会是一款炒冷饭的游戏，但任天堂出色的经营策略给我着实上了一课。从未接触本系列的朋友肯定会被其精美的画面所震撼；如果你是该系列的忠实玩家，你会发觉这是一款集历代各个作品之大成的经典合集，至少我在里面看到了《Superstar》和《Acvanture》的影子，由此可看出任天堂的用心良苦。有条件联机对战的朋友一定要试试那个“刹那见切模式”。 总体评价：9.5分	任天堂制作这类游戏是最拿手的了，Mario adv系列，Wario系列，等等等等，都作得很可爱很讨人喜欢，这款星之卡比也是，太可爱了～～玩的时候MM在身旁，被她一把抢过去玩了半天啊，GBA里的卡比比SFC里的还要可爱，期待卡比在NGC上的演出！ 总体评价：9分	拿到游戏的那一刻开始，我就拼命的玩，直到爆机后。看着卡比变身以后做出的各种令人捧腹的动作，实在觉得太可爱了，相信会有很多MM喜欢上这个游戏的。这次的变身系统可以说是非常出色，把有不同能力的敌人吸到肚子里去，然后——变身！能力习得成功！最喜欢那个溜溜球能力，滚来滚去压死人……。这么出色的游戏大家一定要试一试啊。 总体评价：9.5分
 名称：炸弹人挖掘者——传说的炸弹人[日版] 容量：32M 发行公司：HUDSON 发售日期：2002.10.24 类型：RPG 操作：1～4人（可通信） 编号：0688	《炸弹人》系列是HUDSON的专利，任何一款主机上的《炸弹人》都是那么的经典、又那么的雷同，如今这款GBA上的《传说的炸弹人》让我们看到了HUDSON求新求变的决心。虽说故事还是比较老套，但是游戏场景的扩充让玩家有了更多自由的活动空间，炸弹合成要素的强化令游戏的系统更趋完善，穿插于其中的迷你游戏更是令游戏乐趣倍增。 总体评价：9分	炸弹人经过了十几年的发展，再看看现在GBA上的新作，个人感觉它的发展已经到了尽头了。虽然场景扩大了N倍，攻击方式，道具种类也多了N倍，但还是离不开以前那个老框框。不过这次的新作在各种新要素的方面还是作得非常不错的，特别是炸弹的合成非常有趣，而且大大提高了游戏的复杂度和耐玩度。 总体评价：7.5分	HUDSON的招牌作品，想必经历过FC时代洗礼的玩家一定对它印象十分深刻。当年的全家娱乐游戏极品啊。这次的作品加入了大量的RPG要素，道具，地图，事件，一下子变成了一款不折不扣的A·RPG游戏。上手容易一直是HUDSON游戏所追求的标准，正因为这样才能使得更多不常接触游戏或是说从未接触过电子游戏的人能更好地感受到游戏所带来的乐趣，这部游戏就是一个好例子。 总体评价：7分

	本月热门GBA游戏点评（三）		
	Puyol	龙二	Yujioh
 名称：世界传说2——冒险迷宫 [日版] 容量：64M 发行公司：NAMCO 发售日期：2002.10.25 类型：RPG 操作：1人 编号：0689	标题画面的“藤岛康介”让人充满期待，无奈进入游戏后才发觉人物设定其实是松竹德幸。不过作为“传说系列”在GBA上的第一作，还是很容易让人体验到该系列一贯的风格和熟悉的系统。尤其在游戏中会有以往各代角色的乱入，让人倍感亲切。由于游戏需要花费不少的时间去好好研究，而在下只是玩了一点皮毛，所以也不好过多地评论了。 总体评价：9分	GBC上前代作品的大热卖直接导致了GBA上2的火速推出，和1一样，2的系统还是围绕一个“服”字，就连等级也是计算在衣服上的，而武器也只是算是装饰品，游戏中的任务非常多，基本上从头至尾都是接不停的任务中度过。还可以通过装备一些特殊的衣服来使传说系列以前各代的主要人物出现，总体来说新作表现非常不错，值得一玩。 总体评价：8.5分	NAMCO的传说系列还需要多说吗？作为一款A.RPG游戏，传说系列可以说是现今很出色的一个，能与之抗衡的也许只有《塞尔达传说》了吧。传说的战斗系统一直作得很好，这次也不例外，而且还加上了服装替换这个概念，也就是说有更多的职业、更多的技能、更多的必杀技……通过接受他人的委托完成任务，获得赏金，再购买自己喜欢的服装，武器，丰衣足食，其乐无穷。 总体评价：9分
 名称：超级银河战士 容量：64M 发行公司：NINTENDO 发售日期：2002.10.24 类型：ACT 操作：1人 编号：0690	说老实话我第一次接触这个游戏的时候，印象很差，开场中没完没了的剧情交待和系统介绍差点让我完全丧失玩下去的耐心。进入后才发现原来是个不错的动作游戏……据说该游戏在SFC时代就名声在外，而且网上针对其推出的相关文章还真是不少，看来有空我也得好好玩玩才是。 总体评价：8.5分	任天堂SFC时代在欧美的金字招牌之一，感觉非常怪异的一款解谜类ACT，带有不少的恐怖气氛，主角需要在各类异形出没的场所收集各种不同的道具来通过各种不同的关卡，难道颇高，要想完成100％的MAP需要投入不少的精力，该作的剧情其实是非常精彩的，这需要大家自己来体会了 。 总体评价：9.5分	任天堂在欧美很受欢迎的一个系列作品，超经典ACT的GBA版。最早的版本记得是在GB上，而本人是从SFC版开始接触《超级银河战士》的，该系列从头至尾一直都带有一些恐怖气氛，解谜也占了相当大的一部分比重。玩家要一路收集主角的各种装备和能力，来和异形搏斗。整体难度非常高，强烈推荐。 总体评价：8分
 名称：Gekido Advance - Kintaros Revenge[欧版] 容量：64M 发行公司：NAPS TEAM 发售日期：2002.10.25 类型：ACT 操作：1 人 编号：0696	不久前公布游戏画面的时候，我还以为是CAPCOM的《快打旋风》系列新作呢。后来才发现这是一家名为Naps Team的意大利游戏厂商开发的2D过关游戏，游戏的背景和人物有很浓的日本风格（从游戏中剧情的介绍就能看出，意大利人的英语很“朴素”哦……）。游戏中的打斗感觉虽谈不上真实，但对于一个初涉动作游戏领域的公司来说已经很不错了，是一款值得推荐的游戏。 总体评价：8分	人设感觉非常熟悉，但是总是想不起来是在哪里见过了。一开始理所当然地认为这是一款日本制作的游戏，打听下来居然是一个意大利的制作小组开发的……真是想不到。玩起来感觉一般，只是该作的画风给了我一个很好的印象，所以分数高一些理所当然。 总体评价：8分	本以为意大利人只有通心粉和足球的，没想到作起游戏来还有一套。刚拿到这个游戏，看到那熟悉的日式人物和画风，分明就是一款日本游戏嘛。直到看了游戏资料以后才知道原来不是这样……角色动作还算丰富，居然还有连击数显示，玩起来的感觉有点像CAPCOM的FINAL FIGHT，不过在某些细节方面处理得还是不够妥当，不过这毕竟是一家不知名的小公司，能做到这种程度就很值得鼓励了。 总体评价：7.5分

街机 WIP

■M V S

1、《龙吼》在10月27如期放了出来，作为一款近期发布的新游戏，ROM的发表肯定会影响到街机市场，《龙吼》的开发公司Evoga对这次的事件极为重视，并插手关闭了一家涉嫌散布《龙吼》ROM的西班牙模拟器网站“SpekSNK”。当然，ROM已经发布传播，对此的一切评论已经没有效果，只是期望《KOF2002》不会重蹈覆辙，还我们一个和平的模拟界才是大多数人的希望。





2、SNK由于街机业务下滑以及模拟器的原因，被逼宣布破产而退出了日本游戏业，但从近期重开其北美的网站似乎能看到SNK复苏的景象，不知这是否意味着SNK将重新代理发行PlayMore的北美游戏，但这毕竟是好现象。

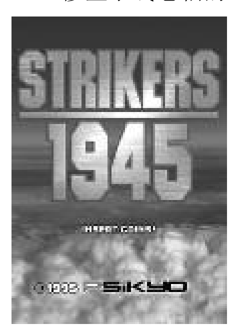


■Raine

1、Raine论坛的一位名叫nlx_doom的网友为Raine添加了《街霸Zero》的驱动。因为添加这个驱动修改了不少Raine的源代码，由此可能导致Raine在运行其它游戏时候死机，所以作者Tux申明下一版并不会对这个驱动进行正式的支持。



2、Tux这段时间为Raine修正了线卷轴的问题，并为所有CPS1游戏添加了线卷轴的支持。同时修正的还有《打击者1945》死机的问题，只是不知道我们什么时候才能看到下一版的Raine。



责编小记



似乎已经可以习惯没有新版MAME陪伴的日子了，终于不用走马灯般地测试新支持的游戏，虽然这并不算是一种解脱……

拿出很早就已经刻好的全套MAME ROM碟，用0.61版的MAME Plus逐个尝试早已支持的街机游戏，发现不但找回了一点初接触MAME时的激动，而且发现原来自己错过了这么多的好游戏。在大家都无止境的追求最新、最大、画面最漂亮的新游戏的同时，有没问过自己：我们是否对模拟器要求得太多了？

论坛里总会有些让我激动的东西，这个月在论坛里看到了两位玩街机游戏“光明使者”的高手在研究游戏中每一个角落的秘密，这令我羡慕得要命，当把一个游戏品味得如此透彻，这不但能让你弥补过去的遗憾，而且能体会出游戏独有的魅力。在新版MAME到来之前，大家是否应该回过头来把已拥有的某些好游戏再次地细细品味一番？

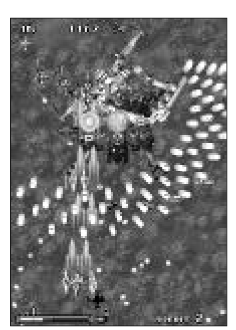
这期我为大家送上MAME0.61版支持的全套游戏的截图，不用解压缩，直接放到MAME的Snap目录就可以了！

■MAME

虽然这个月有许多对MAME0.62版放出时间的预告，但事实告诉我们：MAME新版出世的时间是由Nicola大神一个人决定的，其他任何预测都是枉然。或许Nicola是等待一个特别的驱动或是特别的日子（我又忍不住猜测了）。面对这许多精彩的游戏，我们能做的也只是进入MAME的官方主页，看看Work in Progress，流些多余的口水，然后继续等待再等待的美德而已。虽然新版MAME仍遥遥无期，但我们还是为大家奉上一点味料，让大家先嗅嗅即将来到的大餐的香味，想知道是什么？跟着我来吧……

1、似乎近几期专区的MAME WIP部分总是以彩京游戏开始，但无可否认，彩京飞行射击游戏的模拟是最让人注目的。就在刚知道MAME模拟的彩京游戏支持了声音和完善了驱动后，《Striker 1999》（彩京打击者III）的截图也放上了WIP页面。虽然彩京游戏的模拟是必然的，但这些截图仍让大家惊喜不已。至此，《Striker 1945》系列已被MAME完结。彩京游戏中采用68K CPU的第一代游戏和采用SH2的第二代游戏的驱动已经被MAME小组修理得非常完美了，也就是说要玩采用这两种基板的游戏，唯一需要的只是ROM而已。《Striker 1945 III》的ROM在11月2号就已经被Guru小组 DUMP了下来，同时到达Guru手中的还有另一块彩京游戏《Dragon Blaze》基板，这件事情的后果也可想而知。新支持的游戏来得快，不知道是好事还是坏事，还是那句：有得玩就好！





2、有收集ROM癖好的读者估计在MAME新版出来后会有一段没硬盘空间的日子，传闻已久的CHD游戏终于被Aaron Giles提交给MAME正式支持，目前支持的有三个游戏。由于游戏的基板是内置硬盘的，数据量非常大，所以这三个游戏的ROM都是超过500M的大家伙。估计在MAME 0.62出来后，MAME Full set（MAME全部的游戏ROM）的收集者至少会减半，毕竟现在刻录机还不能普及到人手一部。







3、Aaron Giles 在完成MAME的Artwork支持后，着手对TMS32031 CPU核心的Williams V系统进行模拟，经过比较长时间的开发，现在已经达到了完全模拟，其中包括了完美的声音。不过这些游戏在MAME上出现对于我们来说并没有实在的意义，要求PⅣ 4 GHz 或 Athlon XP 4000+的配置对于低配置玩家来说简直是噩梦，我们也只有当这些是MAME为了支持而支持的游戏，毕竟我还没锻炼到用蜗牛速度跑赛车游戏的耐心……



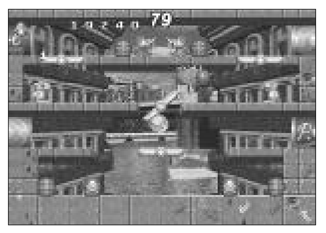


4、每个星期都有驱动提交的David Haywood，最近似乎对赌博类游戏非常有兴趣，大量的麻将游戏被他搞定，其中一款赛马游戏让我非常激动，因为这是高中时期常为自己逃课而找的借口。在David Haywood这个“恶”兴趣的指引下，或者我们期待已久的《电子基盘》、“天开眼”、“将军令”之类游戏，模拟不远矣。



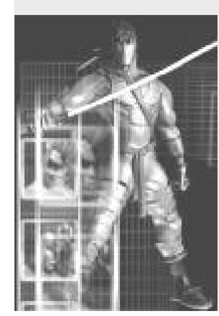
5、在WIP中的一款很Q的游戏也非常值得介绍，就是SETA2驱动的《Penguin Brothers》（企鹅兄弟），从画面来看应该是90年代后期的游戏，游戏中竟然有可乐和啤酒（在街机游戏中作广告？）。其实推荐这款游戏的目的很简单：是为广大GG提供一个被MM虐待的机会。当然，SETA2驱动的修正也是非常令人注目的，期待我最爱的《雷电》系列。





■U64emu

唯一支持格斗游戏《杀手学堂》的模拟器U64Emu在10月14日发布了3.05版，目前作者RCP致力于制作U64Emu的可移植动态编译代码，并计划把驱动提交给MAME，看来大家很快就可以在MAME上玩到《杀手学堂》系列了。



■Final Burn

1、FBA的官方主页上放出了运行TAITO公司《Rastan》的游戏截图，而采用TAITO驱动的《彩虹岛》的模拟也在完美中，作者此举是告诉大家，FBA的新版将会对新支持的TAITO驱动进行改进和完善！FBA已经开始从单一的CPS游戏支持发展成一个多街机模拟器，新版非常值得期待！



2、世界上第一个CPS2模拟器、Dave的多街机模拟器Final Burn公布了v0.518版，Final Burn对X/Y Board和CPS2的模拟都是具有划时代意义的。经过这么久以来的第一次更新，虽然这次只是修正了Win2k下启动Final Burn时的一个小问题，但起码让大家知道Final Burn Still alive!



■Model2

1、最受期待的Model2模拟器Nebula，终于在10月26日放出了专用测试版。星云大师Elsemi早前着手研究Model2的模拟已经是众所周知的事，这个预览版虽然离完成还有很长的距离，但对Model2基板的模拟度是目前所有模拟器中最高的。详细可以看我们杂志奉献给大家的Model2初体验相关文章。



2、11月9号，星云大师Elsemi继续放出模拟Model2的抓图让大家了解目前的模拟进度。从截图的质量来看，相对于上一个Nebula的Model2专用测试版有了质的飞跃，Model2的完美模拟指日可待！






《打击者1999》见证彩京的辉煌！



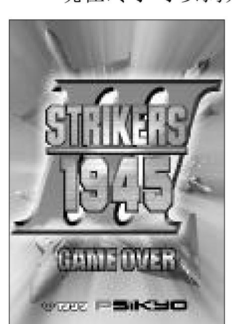
永远的彩京



今年5月31日，彩京公司正式宣布与X-NAUTS合并，合并之后，原彩京将作为X-NAUTS公司的一个事业部而存在。以后将会结合彩京的游戏制作能力与X-NAUTS的网络能力来制作网络游戏。虽名合并，实则收购，这则消息对于热爱彩京射击游戏的玩家来说无疑是晴天霹雳。彩京被兼并，难道意味着2D STG已死？确实，如今整个街机界都处于衰退期，即使是NAMCO这样的大厂都出现赤字，何况一家小小的彩京？现在的游戏厂商都在家用主机上下功夫，但对于在街机界跌爬了几年的彩京，近年来一直靠移植街机游戏维持运作。强弩之末的彩京被兼并也就变得理所当然了。虽则被收购，但彩京仍在。虽可能以后的彩京游戏会变味，但模拟器让我们拥有整个辉煌的2D STG时代。怀念彩京……

游戏介绍

现在终于可以揭开迷底了，这次给大家送上的味料，就是彩京打击者系列的封山之作《Strikers 1999》。此作也称为“打击者1945Ⅲ”。作为“打击者”系列的最终作，无论是操作和系统都非常地成熟。游戏ROM是在11月2日DUMP下来的，可谓新鲜火辣。由于游戏驱动和MAME0.61已经支持的彩京另外一个经典射击游戏：《GUNBIRD2》相同，所以此版是通过《GUNBIRD2》的驱动来运行的。我们这期杂志光盘里附带了《Striker 1999》的ROM，就当弥补大家对新版MAME长时间的期待所带来的空虚。



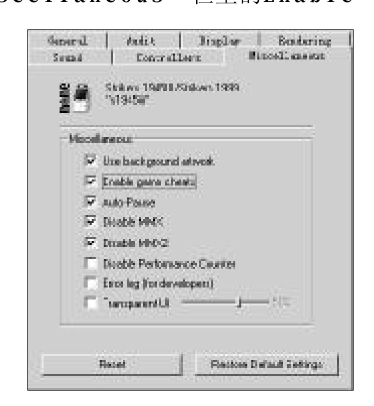
模拟中的问题

由于MAME0.61的彩京第二代驱动仍不完美，目前无法支持声音，色彩也有点问题。而这些问题都将在新版的MAME里得到解决。这款游戏对硬件要求比较高，运行游戏需要非常大的虚拟内存，点击游戏后会有一段较长的读取时间，请大家耐心等待。而象我一样仍旧在使用PIII级CPU的玩家，可以通过以下方法达到全速运行：

1、用鼠标右键点击游戏名，进入游戏的属性菜单。

2、勾上“Miscellaneous”栏里的Enable Game Cheats。

3、双击进入游戏画面后，按键盘的“~”键调出DEBUG模式，用上下箭头键调到“OVERCLOCK CPU0”的滑动条，适当调低滑动条以达到标准速度（我的PⅢ 733在调到30%后能很流畅地运行）。



游戏系统

莫名的太空部队对地球进行入侵，于是地球上的超级大国各自派出自己最尖端的飞机，组成特殊部队“STRIKERS”迎击它们，新的传说正在谱写……

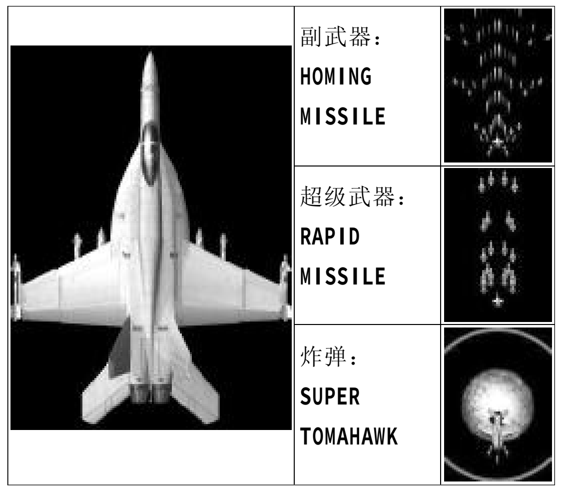
剧情对于打击者系列已经无关紧要，而游戏中的可选机型都是大家耳熟能详的，我们先来看看这些可

选的超级战斗机：



F/A 18

代号：**SUPER HORNET**

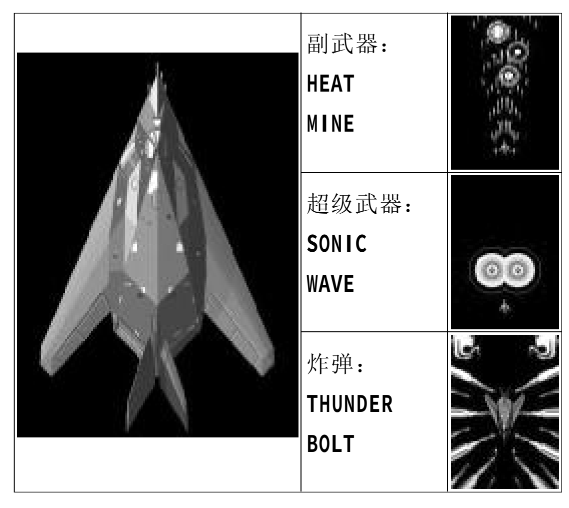


副武器：	超级武器：	炸弹：
HOMING MISSILE	RAPID MISSILE	SUPER TOMAHAWK



F-117

代号：**STEALTH**



副武器：	超级武器：	炸弹：
HEAT MINE	SONIC WAVE	THUNDER BOLT

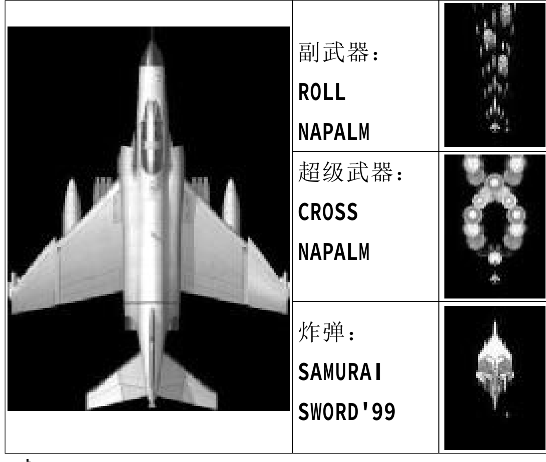
当然，华丽的画面和超酷的飞机并不能表达2D射击游戏的精髓。彩京的射击游戏一直拥有良好的平衡性和严谨性，而“打击者”系列一直为人称道的蓄力系统已经非常成熟，三段能源条分别代表了三个段位的火力，蓄力难度也随着段位的上升而加大，释放时能源条会变成时间条，非常直观地表现了蓄力时间。各具特色的携带小型飞机和炸弹也是平衡飞机能力的最好证明！

这样一款殿堂级的射击游戏，大家难道会错过么？



F-4

代号：**PHANTOM Ⅱ**

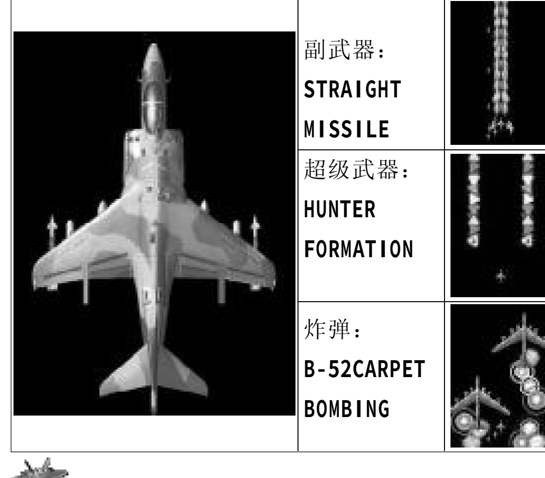


副武器：	超级武器：	炸弹：
ROLL NAPALM	CROSS NAPALM	SAMURAI SWORD'99



AV-8

代号：**HARRIER**

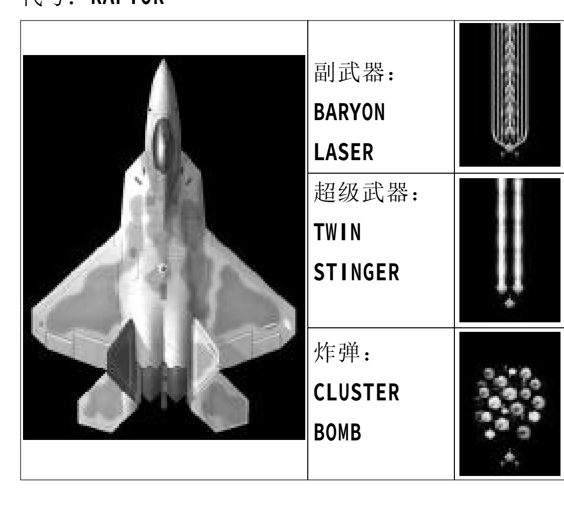


副武器：	超级武器：	炸弹：
STRAIGHT MISSILE	HUNTER FORMATION	B-52CARPET BOMBING



F-22

代号：**RAPTOR**



副武器：	超级武器：	炸弹：
BARYON LASER	TWIN STINGER	CLUSTER BOMB



MAME经典游戏推荐

A C T

中文名	铁钩船长
英文名	Hook
制作年份	1992
制作厂商	Irem
使用模拟器	MAME



游戏介绍：

经历辉煌的CPS1时代后，最热门的动作过关游戏是什么？相信许多玩家都会毫不犹豫的说：当然是《铁钩船长》。没错！《铁钩船长》已经成为了ACT游戏历史中不可缺少的一部分。

想当初，我还沉迷在《吞食天地》的三国世界时，发现身边的不少玩友逐渐从三国上走下来，挤过了旁边一架新街机。虽然我不会背叛我的三国，但还是忍不住向隔壁瞄了一小下，一款可爱画风的ACT吸引了我的目光，令我久久不愿离开 ……



游戏是以当时热播的动画片《小飞侠》改编制作的，所以我们也称之为“小飞侠”。游戏不含任何血腥内容，以轻快的画风吸引了许多街机仔。直接导致我星期六早上从七点等到中午12点，仍然没让我的早餐钱派上用武之地。游戏的可选角色多达五个，其中最强的竟然是个子最小的“小丑”。游戏中的舍血保命招非常华丽，一直为人津津乐道。虽则操作简单，但游戏性非常强，整体难度也不高，如此佳作在ACT辉煌的90年代初热门起来也就不奇怪了！

S T G

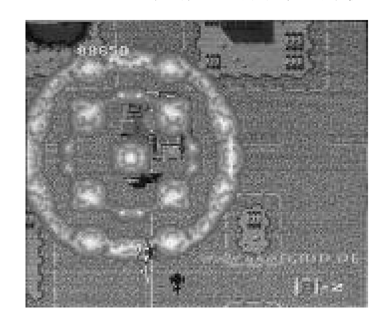
中文名	虎式直升机
英文名	Tiger-Heli
制作年份	1985
制作厂商	Taito
使用模拟器	MAME



游戏介绍：

《虎式直升机》作为在街机上的第一款直升机游戏，其火力＋炸弹的系统确立了以后2D STG的基本系统，这个游戏对飞行射击游戏的影响具有深远的意义。

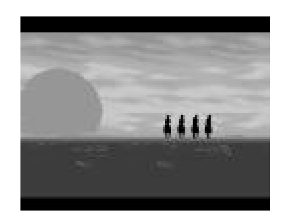
虽然名义上是Taito公司的游戏，其实却是一代射击游戏霸主Toaplan的作品。游戏一开始，直升机从一辆货柜车上面起飞，然后通过玩家技巧完成每个关卡所给的任务。游戏的整体难度稍微偏大，主攻武器棗机枪射程有限，而且没有吃Power加强火力的系统。而炸弹系统由于在当初属于创新，系统还不成熟，范围小且保命效果很低，和现今华丽的全屏轰炸自然不能相比。而唯一加强火力的副飞机作用也不明显。整体来说，这个游戏和现今的2D飞行射击游戏并无可比性，但作为一款八十年代中期的作品，《虎式直升机》为以后的直升机游戏乃至所有飞行射击游戏奠定了良好的发展基础，直至以后推出的两部直升机大作《究极虎》和《阿修罗》，也是深受这款游戏的影响。用超经典来定义这款游戏毫不为过！



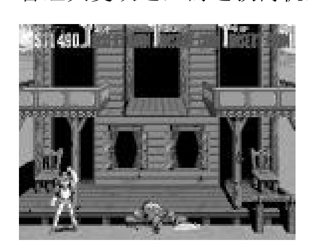
OTHER

中文名	落日骑士
英文名	Sun Rider
制作年份	1991
制作厂商	KONAMI
使用模拟器	MAME

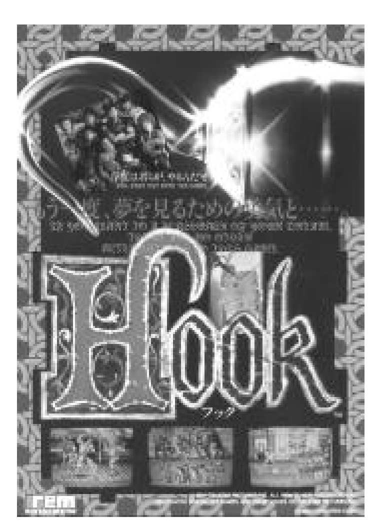
游戏介绍：



骑上纯种白马，挎着自己最值得信赖的伙伴棗左轮手枪、穿上超酷的牛仔装驰骋在广阔的西部，和敌人进行一对一的决斗，这就是令许多人着迷的西部牛仔世界。以西部枪战为背景的街机游戏不计其数，而这款《落日骑士》则是其中最出色的一个。在SEGA MD上推出的一代曾经大受欢迎，而这款街机上的二代不仅延续了一代非常受欢迎的美国搞笑画风，而且把可选角色增加到了四个。剧情上虽然没有脱离老套的“英雄救美”，但爽快简洁的操作和令人忍俊不禁的动作足以弥补剧情的不足。



游戏中可通过加一级子弹威力和拿双枪来增强火力，而加火力的宝物都是通过KISS酒吧的MM或营救被绑架的MM获得，这也很符合牛仔潇洒的风格。其中最值得称道的是新增的在骑马中和敌人枪战的关卡，让玩家在高速中享受射击的乐趣。



凭借爽快的射击感，让这款游戏成为当年机室的抢手游戏，如今在模拟器上重温，相信大家一定会对它爱不释手的！

街机模拟Q & A

1、怎样让Nebula象MAME一样，一载入游戏就自动进入全屏模式？

答：选择主菜单的的Emulation菜单下的Option(属性)选项，在弹出的窗口里的GUI栏中选中Classic Fullscreen GUI项，然后关闭模拟器。以后运行NEBULA会自动进入旧模式，运行游戏时自动全屏。

2、为何我的NeoRAGEx不能运行“饿狼传说”等NEOGEO游戏？

答：对于旧式的ROM，NeoRageX只能识别以后缀为“.rom”的文件，打开你的ROM压缩文件，把里面是.bin后缀的文件改名成.rom后缀。而新式的ROM（例如Kof2000、Metal Slug 4等）需要有对应NeoRageX的ROM。

3、请问如何在Nebula里截图，如果我想进行选择性截图呢？

答：游戏运行中按F7键是截取当前的游戏画面。而F8键则可进入Nebula内置的截图工厂，在这里可以调整截图的内容，方便喜欢做游戏GIF动画的玩家。

4、如何用kailleraClient在自己的局域网内进行联机游戏？我无法看到主机名！

答：在服务器的配置文件kaillerasrv.conf里有一项Public参数，把其值设为零可不用到外国服务器注册服务器名，让主机程序运行在局域网内。不过这样会导致客户端无法刷新到主机名，建议大家直接输入主机的内部IP地址进入游戏。

5、我在使用光枪用MAME玩“Operation Thunderbolt”等支持光枪的游戏时，游戏中的光标不会动？

答：首先得保证你的MAME是0.61版以上。在控制面板正确设置光枪后，进入MAME，右键点击游戏进入属性菜单，在控制栏把游戏杆选项勾上，同时注意把鼠标栏的勾去掉。

访谈录

PcsxDC的作者Mark Grilenkov的访谈

编者按

PCSX这个名称，在PS模拟器这个大圈子里面的知名度似乎远远不如Bleem!、VGS、ePSXe来得响亮，在笔者的印象中，它是因为出身于Linux Emulator这个大家庭而被主流的Windows Emulator用户所遗忘的一个名词。如今Pcsx在DC上的亮相却格外引人注目，恐怕是出于人们对Bleemcast过早凋谢的怀念吧。不过Pcsx若要想在模拟界证明自己的实际意义，光靠这点还是不够的，挑剔的玩家不会一直循着Bleemcast的影子来看待这个新兴的模拟器。让我们通过这篇Mark Grilenkov的采访，来了解一下处于模拟器作者这个角度的人，是怎样看待这个充满着奇迹与挑战的模拟器大圈子的吧。以下是Wraggster对PcsxDC版本作者Mark Grilenkov的采访：

时间： 2002 年10月19日



Wraggster：你能告诉我们你是在哪里出生，你住在哪里，还有你的家庭细节等等吗？

Mark Grilenkov：我1977年在德国出生，而且我现在还住在那儿，我还没结婚。

Wraggster：你有什么学位吗？

Mark Grilenkov：还没有 ：)。但是我是一个计算机科学专业的大学生。我希望明年得到我的学位。

Wraggster：什么使你进入计算机领域？

Mark Grilenkov：我的父亲买了一台苹果II，他上班的时候，我放学就可以使用它。然后我学习了我的第一个编程语言（logo）而且玩了我的第一个电脑游戏（Defnder）。

Wraggster：你在写PcsxDC之前还写过什么程序？

Mark Grilenkov：我没有发表过，但是我独立写了另外两个模拟器（不像PcsxDC似的只有一个端口）。第一个是一个AtariST模拟器，另一个是一个Gameboy模拟器。我从未公布过它们，因为它们过时了（比方说与Steem比较）。

Wraggster：是什么促使你要写一个Dreamcast上的模拟器？

Mark Grilenkov：实际上我想要为DC编写一个游戏。我先开始写PcsxDC是想为我的并行编译器（Cross-compiler）写一个测试程序，但是投入几个小时的时间工作之后，我想停止开发就太可惜了。我增加了一个重编译器（recompiler）并把更新情况传给linuzappz。

Wraggster： 你是怎么开始的？你是用什么程序编写 PcsxDC的呢？

Mark Grilenkov：我主要使用过的程序有： GCC（用作并行编译器），KOS（KallistiOS）和Pcsx。我也修正一些插件，尤其要提到的是PeopsSoftGpu



视频插件。

Wraggster：你能告诉我们你的模拟器更新的完成程度吗？

Mark Grilenkov：

1、对PcsxDC来说

使用更好的寄存器使用方法的新重编译器（80%完成）

新的 GTE 操作码 （90% 完成）

支持自然PSX CD的CD插件（还没开始）

可装载的BIOS，以后可能可以换CD了（需要第三点）

新的而且清晰的图形界面（5%完成）

2、对PowerVR图形处理器来说

paletted 模态的问题（PVR 只支援64个4位或者4个8位调色板）

混合的问题（混合模态1.0* B- 1.0* F不被PVR硬件支持，有谁知道该如何模拟这个吗？）

不支持组织窗口

不支持模糊

24位模态不支持

关于PVR GPU的第一、二条是我为什么没有放出有硬件支持的新版本的主要原因。

Wraggster：让你的PcsxDC工作起来有多困难？你如何改进它？Hardware render和Software render有多大的区别？

Mark Grilenkov：让PcsxDC工作起来很容易。困难在于让它运行得足够快。Hardware render将会为达成这个目标扮演一个重要的角色。实际上我测试了一些使用硬件加速的图形处理器的游戏。我没有测量每秒运行多少帧，但我认为它们可以玩了。当然还有一些render错误。（看看前面的问题）

Wraggster：你在进行中有什么的新计划吗？

Mark Grilenkov：我仍然想要完成先前提到的游戏。

Wraggster：Dreamcast scene已经看到了Bleemcast，虽然bleemcast只支持一个游戏，但是能全速并且加强运行那些游戏，这是否给你动力来写出更快的模拟器呢？

Mark Grilenkov：不。Bleemcast是一个商业产品。你得为它支付费用，因此你能期望某些东西能够工作：）。 Pcsx 和它的端口是在作者的业余时间里写的，所以大致上让模拟器运行得更快是模拟器作者的一种个人的尝试或目标。我自己不想与Bleemcast竞争。当然，在我开始将开发DC端口付诸实施之前，我曾经计算过是否有可能达到理想的速度，而Bleemcast很好地暗示了这是可能的。

Wraggster：Dreamcast scene有人向你提供关于SN4asm以及如何尽可能多的利用显卡性能的知识吗？

Mark Grilenkov：我并不怎么认识Dreamcast scene的人，所以我不知道关与DC硬件的问题我应该问谁。你可以把我称作DC scene的新手。

Wraggster：你为你自己设定过目标让你的模拟器能跑得多快吗？你会抑制开放源代码以寻求其他人的帮助吗？

Mark Grilenkov：DC端口的进一步发展没有什么时间表或者蓝图。我希望我很快就可以修正PVR GPU插件，在那之后我会开放GPU插件的源代码。既然它以PeopsSoftGpu为基础（发表在 GPL 之下），它也将会被公布在 GPL 之下。其余的源代码将会被包含在Pcsx 的 1.4 版本中公布。（www.pcsx.net）

Wraggster：你怎么看XBOX和PS2的模拟，它们看起来好像更有希望。

Mark Grilenkov：我有一个K6-350MHz ，模拟XBOX或PS2比PCSXDC更差 。

非常感谢Mark Grilenkov的这次伟大的访谈。

相关网站： Http：//www.pcsx.net



无限道场 無限MUGEN

MUGEN人物制作教程一

文：MugenChina

通过这么久的学习，大家应该也知道了一些MUGEN的基本知识。那么从这期开始，我们开始大家最关心的人物制作教程！

不过要作一个完整人物需要的时间和精力比较多，要有一定的心理准备哦。

诚邀极限流师傅坂崎良作为我们的示范人物，也就是说我这里给大家讲解的就是坂崎良这个角色的制作全过程。

1、文件结构信息def

首先我们先在chars目录下建立一个新的目录，目录名为ryo。

建几个文件:

ryo.def
ryo.air
ryo.cmd
ryo.cns

然后编辑ryo.def

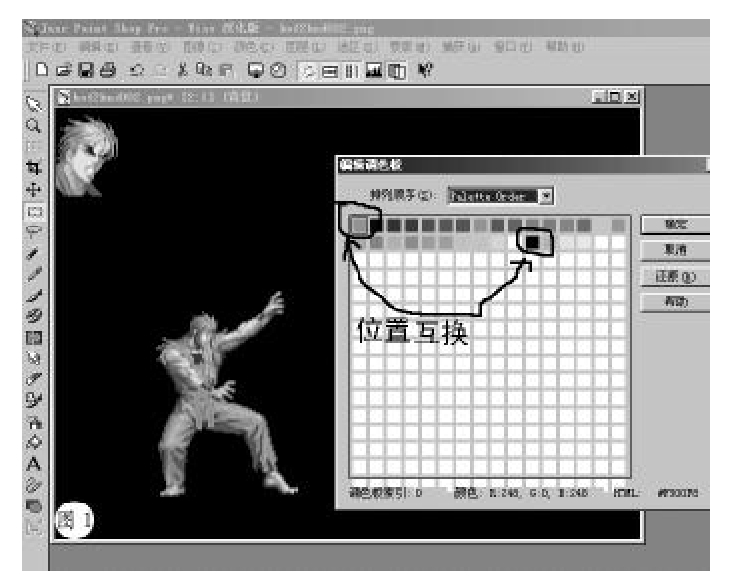
[Info]
name="Ryo Sazaki";人物全名
displayname="Ryo" ;人物在游戏中显示的名字
versiondate=10,29,2002;人物最后更新日期（方便版本控制而已，没有什么实际意义）
mugenversion=04,14,2001;人物适应的MUGEN版本
author="Misamu K Young";人物的制作者，当然是署上您自己的大名了！
pal.defaults=1;默认的色表顺序（由于我们现在还没有作色表，所以先把这段注释掉，MUGEN程序的注释的方法就是在前面加“;”号）

人物文件列表
[Files]
cmd=ryo.cmd ;出招方法及条件
cns=ryo.cns ;人物定义
st=ryo.cns ;人物states
stcommon=common1.cns ;公用states
sprite = ryo.sff ;图片
anim = ryo.air ;动画编号等
;sound = ryo.snd ;声音文件，现在暂时不加

先暂时写这些吧，保存。

2、图像信息 sff

然后，我们开始抓图，首先先抓大小头像和站立，



前进，转向，后退，跑步，急退等动作。

除了大头像不必使用公用色表外，其他图片都需要公用色表（公用色表就是说这些图片的颜色表是一样的）抓图以及图片处理在前面几期杂志的专栏上都有作过详细介绍，不熟悉的的话可以找以前的杂志查阅。这里就不详细说明了，简要介绍一下步骤吧。

a、使用你习惯的模拟器抓这些图，记得把背景色设为洋红色或其他比较显眼的颜色。

b、使用ACDSee或其他工具将这些bmp或png格式的图片转换成pcx格式。

c、把一张人物的图片用paint shop 或photoshop 打开，转成256色，并把黑色和洋红色位置互掉，然后保存该色表（图片不需要保存）。（图1所示）

d、除大头像外其它图片也load这个色表，保存。

图片处理好后，接下来的步骤就是使用mcm这个工具来制作sff文件了。

首先加入大小头像。

Sff→Add Sprite，选图片，输入编号，加入。

值得注意的是在加入图片的时候有些特别要留心的内容，如图2所示

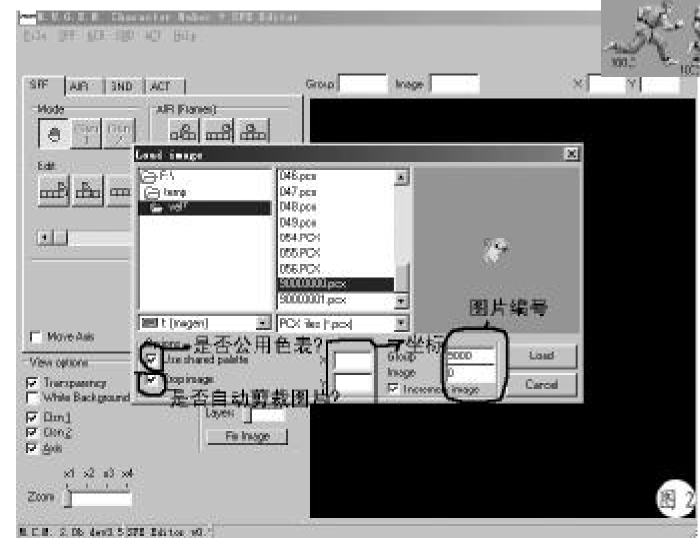


图 2

记得在加大头像 9000,1的时候要把共享色表 ,"Use shared palette" 前面的勾去掉。

小头像编号为9000，0。大头像的编号为9000，1。（图3所示）


图 3

然后再加入站立动画（图4）。

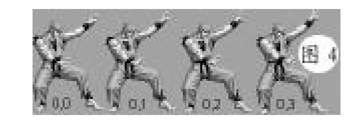
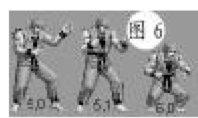
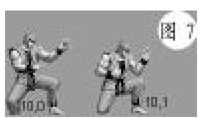

图 4

图 5

站立图等其他的图都要对准坐标， 坐标一般设在人物重心处，当然也要考虑图片之间的过渡的平滑（图5所示）。

再来就是转向的图，站立转向的图片编号是5,0，蹲下转向的图片编号设为6,0（图6所示）。


图 6

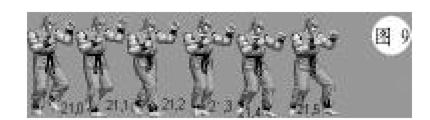

图 7

下蹲的图片，编号是10,0--10,1（图7所示）。

前进的图片，编号是20,0--20,5（图8所示）。


图 8

同样后退的图片，编号21,0--21,5（图9所示）。


图 9

跑步和急退的图片，编号100,0-100,5和105,0

保存该sff为ryo.sff

3、动作定义信息 air

然后我们开始air文件的制作。

用文本编辑器打开air文件。

;站立动作

[begin action 0]

0,0,0,0,63 ;前面两个数字是图片在sff中的编号，第三个和第四个是相对坐标，最后一个是该帧图片的持续时间。

0,1,0,0,13 ;图片的时间可以用模拟器数，或者你偷懒的话随便写也成，不过感觉可能会有点怪。

0,2,0,0,13

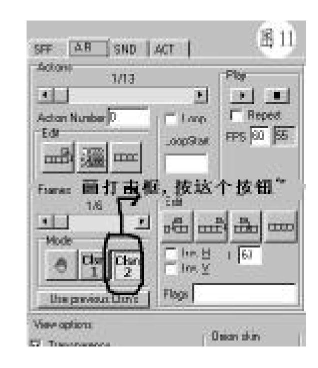
0,3,0,0,27

0,2,0,0,13

0,1,0,0,13

;站立转向
[begin action 5]
5,0,0,0,1,H;后面再加一个H表示是关于x轴对称
5,1,0,0,2
5,0,0,0,2,
;蹲下转向
[begin action 6]
6,0,0,0,2,H ;后面再加一个H表示是关于x轴对称
6,0,0,0,4
;站立到蹲下的过渡动作
[Begin Action 10]
10,0,0,0,1
;蹲下的动作
[Begin Action 11]
10,1,0,0,1
;蹲到站的过渡动作
[Begin Action 12]
10,0,0,0,3
;往前走动作
[Begin Action 20]
20,0,0,0,7
20,1,0,0,7
20,2,0,0,7
20,3,0,0,7
20,4,0,0,7
20,5,0,0,7
;往后走的动作
[Begin Action 21]
21,0,0,0,7
21,1,0,0,7
21,2,0,0,7
21,3,0,0,7
21,4,0,0,7
21,5,0,0,7
;跑步
[Begin Action 100]
100,0,0,0,4
100,1,0,0,4
100,2,0,0,4
100,3,0,0,4
100,4,0,0,4
100,5,0,0,4
;刹车
[Begin Action 101]
101,0,0,0,3
;疾退预备动作
[Begin Action 105]
101,0,0,0,3
;疾退空中
[Begin Action 106]
105,0,0,0,-1
;疾退着地
[Begin Action 107]
101,0,0,0,3

光是写好这些编号还不够，还必须给这些anim画上打击框和被打击框，这里可以借助工具airedit或mcm。



airedit是dos工具，这里也就介绍mcm吧。

选air的目录Air→oad。把ryo.air读进去。这时候就可以看到ryo的上面的一些动作，点“play”那个按钮还可以看效果。

要画clsn2框就得点击clsn2那个按钮（图11所示）。



按了之后就可以用鼠标在ryo身上画格子了（图12）。

全部图片都画好之后，Air→Save，覆盖ryo.air即可。

4、程序定义信息cns

air搞定之后，接下来就是cns了。

首先把下面这些参数抄下去。

基本数据

```
[Data]
life = 1000               ;生命值
attack = 100              ;攻击力百分比
defence = 100             ;防御力百分比
fall.defence_up = 50      ;打倒时防御力临时上升的百分比
liedown.time = 12         ;倒地时间
airjuggle = 15            ;空中连击修定值（不建议改）
sparkno = 2               ;默认的攻击火花编号
guard.sparkno = 41        ;默认的防御火花编号
KO.echo = 0               ;被KO的时候，声音是否有回音效果
```

volume = 0 ;语音音量修正值

power = 4000 ;能量值（默认是3000，3段气）

IntPersistIndex=0 ;var参数跨场次变化台阶

FloatPersistIndex=40;fvar参数跨场次变化台阶

[Size]

xscale = 1 ;x轴缩放比例

yscale = 1 ;y轴缩放比例

head.pos = -10,-75;头部大概的位置(在某些投技时候有用)choi这些矮个子y轴就应该低些

mid.pos = -12,-40 ;中心大概位置(在某些投技时候有用)

ground.back = 24 ;地面人物宽度(后)陈可汗这些肥肥这些参数就得设大些。

ground.front = 22 ;地面人物宽度(前)

air.back = 12 ;空中人物宽度(后)

air.front = 11 ;空中人物宽度(前)

height = 60 ;人物高度

attack.width = 4,4 ;攻击宽度

attack.dist = 160 ;攻击距离

proj.attack.dist = 90;飞行道具距离

proj.doscale = 0 ;飞行道具缩放比例

[Velocity]

walk.fwd = 2.96078431 ;往前走的速度

walk.back = -2.96078431 ;往后走的速度

run.fwd = 5.66666666,0 ;跑步速度

run.back = -4.5,-3.8 ;后退速度

jump.neu = 0,-9.62352941 ;直跳速度

jump.back = -2.55 ;后跳速度

jump.fwd = 2.5 ;前跳速度

runjump.back=-2.55,-9.62352941 ;跑步中后跳跃的速度

runjump.fwd = 5,-9.62352941 ;跑步中前跳跃的速度

;airjump.neu=0,-8.1 ;空中直接跳跃速度

;airjump.fwd = 2.5,-8.1 ;空中前跳速度

[Movement]

airjump.num = 0 ;允许空中2段跳（0，不允许 ；1 ，允许）

airjump.height = 35 ;空中跳跃高度

yaccel = .56862745 ;重力加速度

stand.friction = .85;站立时的摩擦系数

crouch.friction =.82;蹲下中的摩擦系数

;再来就是写跑步的语法

;跑步

[Statedef 100] ;定义跑步的state号

type = S ;角色的状态为S(站立)，状态还可以为C(蹲下)，A（空中)，L(躺在地上）。

;还有就是U(维持前一个State的状态)。这里设为S应该不难理解吧.

physics = S ;角色的受力环境为 S(站立)。还可以为C （蹲下)，A(空中)，N（没有任何受力环境)。

;不理解的话就举个例，比如S就有摩擦系数，A就有重力加速度等。

anim = 100 ;对应的图片编号。

sprpriority = 1 ;图层编号。可选 -5 到 5的之间的整数，数字越大越靠前。

;两个图有重合的时候，数字小的会被数字大的遮住。

velset = 0,0 ;x 轴和y轴速度设置。

[State 100, 1];

type = VelSet ;速度设置

trigger1 = 1 ;在该state内的所有时间都需要进行设置

x = const(velocity.run.fwd.x) ;取得前面设置的数字

[State 100, 2]

type = AssertSpecial ;特别设置

trigger1 = 1 ;在该state内的所有时间都需要进行设置

flag = NoWalk ; 在这里设置这个参数,就不会进入步行的state.

[State 100, 3]

type = ChangeState ;state转换

trigger1 = command != "holdfwd";如果没有一直按住前的按钮

trigger1 = Time > 12 ;同时需要12桢之后

value = 101 ;进入刹车state



;完整的解释:如果没有一直按住往前的按钮在12桢之后就进入刹车的state

```
;-------------------------------
; 跑步中止(刹车)
[Statedef 101]
type     = S
physics = S
anim = 101
velset = 0
[State 101, 1]
type = ChangeState
trigger1 = AnimTime = 0 ;101动画执行完后
value = 0;进入待机的state
ctrl = 1;同时把控制权交回
;疾退
[Statedef 105]
type = S
physics = S
anim = 105
velset = 0
ctrl = 0
[State 105, 1]
type = ChangeState
trigger1 = AnimTime = 0
value = 106
[Statedef 106]
type = A
physics = N
anim = 106
[State 106, 1]
type = VelSet
trigger1 = Time = 0
x = -8
y = -3.5
[State 106, 2]
type = VelAdd
trigger1 = Time > 0
x =.3
y =.45
[State 106, 3]
type = ChangeState
trigger1 = Vel Y > 0
trigger1 = Pos Y >= 0
value = 107
[Statedef 107]
type = S
physics = S
anim = 107
velset = 0,0
[State 107, 1]
type = PosSet
trigger1 = Time = 0
y = 0
[State 106, 3]
type=MakeDust;制造灰尘
trigger1=Time = 2;时间为第二桢
pos=-5,-2;位置是-5,-2
[State 107, 3]
type = ChangeState;在动画执行完后回到待机的state,同时把控制权交回
trigger1 = AnimTime = 0
value = 0
ctrl = 1
```

5、控制定义信息

然后抄这些到cmd文件中

```
;-| Double Tap |
-------------------
[Command]
name = "FF"     ;Required (do not remove) 前跑
command = F, F
time = 10
[Command]
name = "BB"     ;Required (do not remove) 疾退
command = B, B
time = 10
;-| 2/3 Button Combination |
-------------------
[Command]
name = "call"
command = y+a
time = 1
[Command]
name = "recovery";Required (do not remove)
command = x+y
time = 1
[Command]
name = "c"
command = y+b
time = 1
[Command]
name = "z"
command = a+x
time = 1
;-| Dir + Button |
-------------------
[Command]
name = "down_x"
command = /$D,x
time = 1
[Command]
name = "down_y"
command = /$D,y
time = 1
[Command]
```

```
name = "down_z"
command = /$D,z
time = 1
[Command]
name = "fwd_a"
command = /F,a
time = 1
[Command]
name = "fwd_b"
command = /F,b
time = 1
[Command]
name = "fwd_c"
command = /F,c
time = 1
[Command]
name = "fwd_x"
command = /F,x
time = 1
[Command]
name = "fwd_y"
command = /F,y
time = 1
[Command]
name = "fwd_z"
command = /F,z
time = 1
[Command]
name = "back_a"
command = /B,a
time = 1
[Command]
name = "back_b"
command = /B,b
time = 1
[Command]
name = "back_c"
command = /B,c
time = 1
[Command]
name = "back_x"
command = /B,x
time = 1
[Command]
name = "back_y"
command = /B,y
time = 1
[Command]
name = "back_z"
command = /B,z
time = 1
[Command]
name = "fd_x"
command = /DF,x
time = 1
[Command]
name = "fd_a"
command = /DF,a
time = 1
[Command]
name = "down_a"
command = /$D,a
time = 1
[Command]
name = "down_b"
command = /$D,b
time = 1
[Command]
name = "down_c"
command = /$D,c
time = 1
;-| Single Button |
-------------------
[Command]
name = "hold_x"
command = /$x
time = 1
[Command]
name = "hold_y"
command = /$y
time = 1
[Command]
name = "hold_z"
command = /$z
time = 1
[Command]
name = "hold_a"
command = /$a
time = 1
[Command]
name = "hold_b"
command = /$b
time = 1
[Command]
name = "hold_c"
command = /$c
time = 1
[Command]
name = "hold_s"
command = /$s
time = 1
[Command]
name = "a"
command = a
time = 1
[Command]
name = "b"
command = b
time = 1
[Command]
name = "c"
command = c
time = 1
```





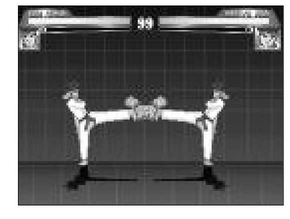
```
[Command]
name = "x"
command = x
time = 1
[Command]
name = "y"
command = y
time = 1
[Command]
name = "z"
command = z
time = 1
[Command]
name = "s"
command = s
time = 1
;-| Hold Dir |
--------------------------------
[Command]
name = "holdfwd";Required (do not remove)
command = /$F
time = 1
[Command]
name = "holdback";Required (do not remove)
command = /$B
time = 1
[Command]
name = "holdup" ;Required (do not remove)
command = /$U
time = 1
[Command]
name = "holddown";Required (do not remove)
command = /$D
time = 1
;-------------------------------
[Statedef -1]
;-------------------------------
;前跑
[State -1, Run Fwd]
type = ChangeState  ;state跳转
value = 100;跳到state 100
trigger1 = command = "FF";如果按了前前这个出招
trigger1 = statetype = S;同时状态为站立
trigger1 = ctrl;而且可以是可控制状态
;后跳
[State -1]
type = ChangeState;state跳转
value = 105;跳到state 105
trigger1 = command = "BB";如果按了疾退的出招
trigger1 = statetype = S;同时状态为站立
trigger1 = ctrl = 1;而且可以是可控制状态
```

嗯,之后就可以试着运行一下.

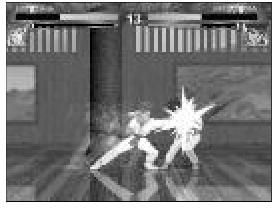
嘿嘿,至少可以有站立,蹲下走和跑等动作了吧!

















篇幅有限，其它的内容，我们会在之后的几期中陆续再讲了。

附件中的ryo.zip里面的文件是附带给大家参照研究用的。

龙之怒吼

Rage of the Dragon

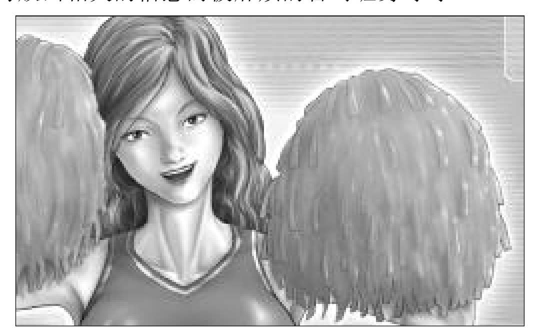
文：Emu-Zone/GOUKI



本作是SNK的继任者PlayMore与EVOGA公司合作出品的格斗游戏。在近日推向街机市场，由于众所周知的原因，某些dumpers轻易地破解了基板的保护，ROM在短短数日内就出现在网络上广为流传，而之后也迅速出现了Nebula的ROM data和hack的Winkawaks来支持它……而这一切的后果是引起EVOGA公司的注



意，而该公司表现出的对于ROM在网络上流传的强硬态度也造成了很多的不良后果，如一些模拟器站点因为放出相关的信息而被麻烦的官司缠身等等。



关于这件事情我想我不用太多说什么，但是我想在这里仍然有必要再次提醒大家：模拟器，不是用来免费玩最新游戏的工具。不过，ROM的放出已经成为一个事实，我们不用刻意来避讳这个已经可以完美运行于您的PC上的游戏。本期本栏目就将针对这个MVS基板上最新的游戏加以详尽的系统分析和解说。

故事背景：

本作在推出前，就凭“以双截龙的主角为故事主线”而吸引了很多人的注意。诚然，《双截龙》的影响力深植于很多老玩家的心中，无敌的兄弟Billy和Jimmy又回来了……（以下故事剧情来自EVOGA/SNK官方主页，感谢sealtracy@smth帮助翻译）。

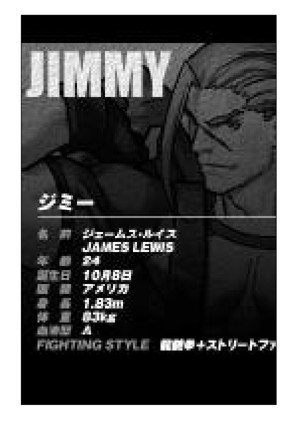
龙之传说：

在世上所有的格斗流派中，“龙之技”被认为是最特殊的。因为它表达了对龙——曾经在神话中存在的生物——的崇拜，这种神奇的的格斗技巧可以把个人所拥有的精神力转变为无穷的力量，然而这种力量的正义抑或是邪恶，则是由使用者所背负的“龙魂”所决定的。

龙之力量以不同的龙魂拥有者为凭借，以不同的形式延续着自己的历史，甚至于，这种力量强大到可以改变历史。其中的邪龙之魂，不断试图强化自己的力量，以达到操纵这世界的目的。而能够阻止这样的事情发生的，是不同的龙魂之间相互的冲击与协调，来获得的微妙力量平衡……



人类被龙魂所引导着，人类能和龙魂和平相处，也会被龙魂所毁灭。龙魂的拥有者，同时也是龙魂们之间共鸣与冲突持续存在的标志，那持续的混乱的龙魂之间的力量交错的影响，不断地加诸于他们每一个人的身上。





故事背景

日光城，一个衰败腐朽堕落的城市，这是一座胜者为王的无主之地，暴力便是这里的法律。面对腐败的地方政府和贪污权势的无法无天，警察和国家军队束手无策。法外之地的日光城，变成了一个毫无秩序与平衡可言的场所。

在这种混乱的局势之中，有一个信仰黑龙的谜之教团，这个刚刚崛起的团体已经有了众多的成员，信仰暴力，制造混乱，就是他们的工作。而其首领只是一个神秘的年轻人，他自称获得“抹消地球上的多余人类”的神谕。他的豪宅坐落在离日光港湾不远的小岛上，在那里，他操纵着他的狂热信徒，并控制着整个城市和这个城市里面绝大多数人的命运。

这个人便是黑龙之力的拥有者，同时也被黑龙之魂所控制。很久以前的他是“龙髓拳”的道场门生，在主人李师傅门下修习，而他惊人的天赋与顽强的精神，更进一步使他初窥掌握龙魂这一技巧的门径。然而他身上所流露出的野心与欲望，使得道场的主人，也就是他的师傅将他逐出了门墙。临走时，他扬言一定会来报复，他会要人们为自己的“愚行”而后悔。在临走前，他偷走了道场的圣物之一：黑龙之魂的封印，被从封印中释放的黑龙之魂很快就找到了归宿：他的愤怒和怨恨，这诸多的负面情绪成为黑龙之魂成长的源泉，并占有了他的心灵。之后，他成为了一个强大的领袖，而他所拥有的力量，让他迅速成为日光城的霸主。而黑龙的野心远不止于此，人类的历史或许会因此而改写……然而，其他的龙魂感到了邪恶的波动与涌动的力量而觉醒，被自己的宿命所召唤，决战无可避免。这便是——龙之怒吼。



龙髓拳的李师傅身为龙魂的守护者，很久以前便旅居到了刚刚建成的日光城。他选择这里开建了道场来完成自己的使命：把龙髓拳的精华流传于后世，坚守自己作为龙魂守护者的职责。无人能比他更了解到龙之力量的强大和神秘，他选择了自己的得意弟子，传予他们龙之魂，让他们能成为继任自己的龙魂守护者 。

而他的弟子中，最为杰出的两人是天生即具有龙之血的传人**Jimmy**和**Billy**，这对兄弟出生于一个家庭暴力严重的家庭，这使得大哥**Jimmy**不堪忍受并和小弟**Billy**外逃，后来被李师傅所收留。李师傅感觉到他们身上光明之龙的力量，便开始传授这两兄弟以不同的能力，**Jimmy**拥有了赤龙之魂，而**Billy**则拥有了青龙之魂。但是那之后一个意外中**Jimmy**的女朋友**Mariah**的去世，在这一对兄弟之间引发了怀疑和争执，从此他们便走上了不同的道路，各自修炼。

李师傅并不放心这两位弟子，因为他们并没有



修炼到可以完全控制他们体内龙之力量的境界，龙力的继承者如果不能控制自己体内的力量，反而会有被力量反噬的结果。而实际上，在两兄弟分开以后，他们在各自的道路上，都不断地经历着众多的磨练和修行，不断地认识和掌握控制自己体内龙之力量的方法，并逐渐成长。

李师傅的的孙女Lynn成为了拳法的继承人，也拥有了白龙之魂，可是这个古老的格斗流派似乎拥有了一个不负责任的继承者，她为了躲避练习而偷偷溜走了……被李师傅逐出门墙的前弟子在拥有了强大的黑龙之魂之后回来向他挑战，李师傅年事已高，虽接下战书却在战前故世，而此时Lynn感觉到一股龙之力量的消失，同时也感觉到另一股龙之力量的升起，回到了道场，了解到了事情的真相。这股力量同时也被Jimmy和Billy所感觉到，于是他们决定回到曾经的日光城。当黑龙的力量不断增长越来越强的时候，他们每个人心中都明白，他们所背负的命运将是什么。







游戏系统介绍：

整个系统方面非常类似于KOF系列。以下说明均以1P角色，即面向右时为例解说。

按键设置：Start＝开始游戏或在游戏进行中挑衅

A＝轻拳 B＝轻脚 C＝重拳 D＝重脚

跳跃：摇杆推上。跳跃方法共有四种，用法同KOF系列。差异在于高度和距离的不同，以及滞空时间的不同。

前冲DASH：→→ BACK DASH：←←

快速接近或远离对手的动作。

紧急回避：同时按下A+B。类似于KOF系列的Extra mode的回避动作，可以躲避除投技外的任何攻击。有效时间和硬直都较KOF系短。

前转回避：→A+B 后转回避：←A+B。同时按下A+B和方向可以令角色作出滚动回避的动作，类似于KOF系列Advanced mode的紧急回避。



空中防御：角色在跳跃中按住←可作出防御动作。空中防御后，可以再使出空中攻击。但空中防御不能防御一部份的超必杀技和全部的地面普通技。

防御取消攻击：在防御到敌人的攻击时C+D（需耗一级能量），反击对手将其击飞并造成一定损伤。可造成Wire Damage效果。



投技：近身→/←C。投技拆解：被投时C

受身：倒地的同时A+B。可能被追打。

超必杀技系统：角色拥有足够能量时即可使用超必杀技。需注意的是用A OR B发出的超必杀技耗一级能量，而用C OR D发出的要两级能量，即MAX超杀。

防御崩坏：在连续承受攻击后，防御方的防御动作会被暂时解除出现空隙，攻方可以趁机追打。



Counter Attack：在对手使用必杀技时攻击命中，可造成Counter Attack。该状态可造成额外的追打可能。

随机选人系统：从全角色中随机选出角色参战，每局结束后再次随机选择角色。

以上系统都和KOF非常近似或完全相同，此外游戏中的蓄气方式，Cancle的条件等等也与KOF系列相同。因此不作赘述。



下面要讲到的则是本作特有的系统。

评分系统：沿袭自《饿狼传说》系列的系统，在一局结束后，系统会根据玩家在这一局中的综合表现给出一个评价，目前已知的最高评价是SSS。

战斗角色更换系统：

本作是以二人合作的方式作战，选择角色两名。在进入战斗之后，在Change bar（交换计量槽）满时，且两名角色都存活的情况下，可以以B＋C来切换所使用的角色。Change bar在体力槽下方，满时显示“Change OK”字样，交换角色后完全扣除，并随时间自动上升至满。



且待机中的角色将随着时间逐渐回复体力，回复限度是体力槽中的红色部分。



注：呼叫同伴时自己有无敌时间，而同伴出现具有攻击判定，打中可将对方吹飞，并造成浮空，之后可追打。

逆转系统：

在Change bar（交换计量槽）满时，且两名角色都存活的情况下。按住A+B+C+D稍停，则当前使用角色将放弃该局而将全部剩余体力转移给待机角色。



注：待机角色上场后，能量上限变为5级。

合力攻击系统：

Change bar（交换计量槽）满时，且两名角色都存活的情况下方可使用的系统。指令为↓↘→＋B＋C（消耗一级能量），命中对手后，在同伴出现在屏幕内时再次输入↓↘→＋B+C（消耗第二级能量）即可实现合力攻击。需要注意的是如果使用固定的队伍组合，合力攻击则为固定形态；非固定队伍组合，则合力攻击为组合形态。





注意：个别固定形态的合力攻击后仍可继续追打对手，而组合形态合力攻击无法追打。

First Impact系统：角色在地面同时按下C+D之后即可使出First Impact攻击，命中对手后可以作出固定的Combination追打，按固定指令输入即可完成。每名角色的Combination追打均分为地面与空中（First Impact命中后摇杆搬上跳起）两种形态，指令各自不同，收录于出招表内。Combination追打之后对手浮空，可追打，地面Combination追打的最后一段也可以Cancle。



Wire Damage系统：

部分技巧可以造成该效果，命中对手后将对手击飞至墙壁，反弹后的对手浮空，可追打。墙壁被第二次撞击后将会破坏，且对手不会被反弹。而墙壁破坏后场地随之变广。

注：有部分场地没有墙壁存在。

时间系统：

时间结束而未分出胜负时以双方体力合计值决定胜负，击倒对手第一名角色可获得10秒的额外奖励。击倒对方角色时仍然可以活动一小段时间并作出攻击，但不可使用必杀技/超必杀技。

出招表：

BILLY

▲特殊技　→＋B

SLASH CROSS　↓↘→＋A/C ×2

吼龙脚　→↓↘＋B/D

LIGHTING TAIL　↓↘→＋B/D

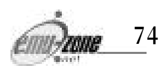
BLUE RAGE　（空中可）↓↙←＋B/D D×3

★BACK SLASH　↓↙←→＋B/D

●COMBINATION　（地上）BACDD
（空中）ABBCD

LYNN

▲特殊技　→＋A，空中←＋B



◆空中投　　空中→＋C
炎炼拳　　→↘↓↙←＋A/C
黄龙翔渐波　　↓↘→＋A/C
龙炎炮　　→↓↘＋A/C->↓↘→＋B/D->B/D
吼龙脚　　↓蓄气↑＋B/D
★吼龙拳奥义・飞龙　　↓←↙↓↘→＋B/D
●COMBINATION　（地上）AAACC
（空中）AAACC

RADEL
▲特殊技　　↘＋B
ESCAPE　　↓↘→＋A/C
HEAD EXECUTION　　密着→↘↓↙←＋A/C->↓↙←＋A/C
SCREW KICK　　→↘↓↙←＋B/D
DEAD DRAGON　　→↓↘＋A/C
★SHADOW SWORD　　↓→↘↓↙←＋A/C
●COMBINATION　（地上）AAACD
（空中）AAACD

ANNIE
▲特殊技　　→＋B
◆空中投　　空中→C
ZUUM　　↓↘→＋A/C
ZUUM CROSS　　→↓↘＋A/C
ICHI NI SAN　　→↘↓↙←＋B/D
COMET　　空中↓↘→＋A/C
CAT ATTACK　　→↘↓↙←＋A/C
★CROSS SWORD　　↓↙←↓↙←＋A/C（蓄力可）
●COMBINATION（地上）　AABCC
（空中）　AABDC

CASSANDRA
▲特殊技　　→＋B，↘＋B
FALLEN ANGEL　空中↓↙←＋B/D
ANGEL SLASH　　→↓↘＋A/C
ILLUSION　　↓↘→＋B/D
INNOCEAN　　→↘↓↙←＋A/C
★WHITE WAVE　　空中↓→↘↓↙



←＋A/C
/↓←↙↓↘→＋A/C
●COMBINATION　（地上）ABCCD
（空中）ABCCD

ONI
▲特殊技　　→＋A，↘＋B
◆空中投　　空中→C
AIR CUT　　→↓↘＋A/C
COLD STEEL　　↓↙←＋A/C ×3
CUTTING EDGE　空中↓↙←＋A/C
★BLOOD MESS　　↓↘→↓↘→＋B/D
●COMBINATION（地上）AACCD
（空中）ABCCD

PEPE



▲特殊技　→＋A，↘＋B
◆空中投　空中　→＋C
ARRIBA　　→↓↘＋B/D
ISTAK　　↓↙←＋A/C
CUAUTLI　　密着→↘↓↙←＋B/D
TEMOC　　空中↓↙←＋B/D
★QUETZALCOATL　　↓↘→↓↘→＋A/C
●COMBINATION　（地上）ABCDD
（空中）BACDD

PUPA
▲特殊技　　→＋A，↘＋B
PARAFUSSC　　→↘↓↙←＋B/D
BENCAO　　↓↘→＋A/C
FLYING DANCE　→↓↘＋B/D->空中　↓A/C
FAST KICK　　B/D 连打->↓↘→＋B/D
QUEIXADA　　D　蓄力1秒
★QUEIXADA　D　蓄力10秒/30秒
★AU　　↓↘→↓↘→＋B/D
●COMBINATION　（地上）AABBD
（空中）BBDDD

ALICE



▲特殊技　→＋A，空中↓＋B
EAT IT　↓↙←＋A/C
RISING HELL　→↓↘＋A/C
TWINKLE TWINKLE　↓↘→＋A/C
HEADS OFF　空中　↓↙←＋B/D
★RED ROSE　→↘↓↙←→＋A/C
●COMBINATION　（地上）AACCC
（空中）BACDD

ELIAS
▲特殊技　→＋A，→＋B
SINFUL　密着　→↓↘＋A/C
MAGNUS　↓↙←＋A/C
HOLY FLARE　↓↘→＋A/C
HELL OR HEAVEN　←↙↓↘→＋B/D
★MAXIMUM DESIDERIUM　→↘↓↙←→＋A/C
●COMBINATION　（地上）ABACD
（空中）ACDDD

JONES
▲特殊技　→＋A，↘＋B
◆空中投　空中　→＋C
KNUCKLE ONRUSH　↓↙←＋A/C
SPECIOSITY　A/C连打
ARC GENE　↓↙←＋B/D
CRAVEN LASH　↓↘→＋A/C
★GROOVE MASTER　↓↙←↓↙←＋B/D
●COMBINATION　（地上）ABCDC
（空中）ABBCC

KANG
▲特殊技　↘+A，→+B，↘+C
FIRE BOMB　↓↘→＋A/C
KANG ATTACK　←↙↓↘→＋B/D
ROLLING FIRE　↓↙←＋A/C
KANG SCREW　→↓↘＋A/C
★BODY PRESS SPECIAL　密着→↘↓↙←×2＋A/C

●COMBINATION　（地上）AAAAC
（空中）AAAAC



SONIA
▲特殊技　→＋B，↘＋B
FASCINATION SHARP　密着→↘↓↙←＋A/C
SNAKE HOLD　↓↘→＋A/B/C/D
SERPENT BITE　↓↙←＋B/D
SERPENT SLASH　→↓↘＋B/D
★GUARDIAN MERCY　↓↘→↓↘→＋A/C
●COMBINATION　（地上）AACCD
（空中）BABAC

JIMMY
▲特殊技　→＋A，↘＋A
RED RAGE　↓↘→＋A/C
升龙打　→↓↘＋A/C
HEAT HURRACAINE　→↘↓↙←＋A/C＋↑/↓
CANNON KICK　↓↙←＋B/D
★GUN BLOW　↓↙←→＋A/C
●COMBINATION　（地上）AABCC
（空中）BACDD

ABUBO（BOSS）在选人画面时↑*4　↓*3　←*2　→*1
▲特殊技　→＋A，↘＋A，↘＋C
DESTRUCTION　密着→↘↓↙←＋A/C
VIOLENT INSTINCT　←↙↓↘→＋B/D
FLEA CATCH　→↓↘＋A/C
STELL CRUSHER　↓↘→＋A/C（蓄力可）
★WAR PATH　密着→↘↓↙←×2＋A/C
●COMBINATION　（地上）　AABBD
（空中）　AACDD







《火炎纹章——圣战之系谱》OST

《火炎纹章》这个名字相信各位都不会感到陌生，它作为任天堂的看家名作之一，亦是SRPG的始祖。最早的《火炎纹章》系列游戏是出现在任天堂FC的末期，FC为了作垂死的挣扎在1990年4月20日以3M 并搭载64KSRAM的大容量(对FC而言)发售了世界上第一款战略角色扮演类游戏(SRPG)。这个游戏当初最大的卖点之一就是极高的难度。为什么这么说呢？很简单：游戏中的角色死亡之后是不能用任何道具或者魔法复活的，而另一方面，包括究极装备在内的每种武器都是有使用次数的，也即是说没有什么可以永久使用的无敌装备。而且每一个人物都有自己的EVENT（事件）发生甚至在一关内有多个分支EVENT发生，这大大增加了游戏的复杂程度。当然，为了显示出我们的主角英明神武，敌方的数目比我方多——这个是理所当然的，但是敌我的能力相距也不多，而且敌方的二回攻击和会心一击的出现机率与我方相等，真叫人吃不消。可以想象，玩过这个游戏的玩家对此一定是又爱又恨。

还有本系列游戏的另外一个卖点就是它的配乐，《火炎纹章》系列一向是以威武雄壮的交响乐与电子音乐结合的风格来作游戏背景配乐的，但是当年由于FC的硬件机能所限，达不到预期的音响要求，所以音乐作者辻横由佳小姐只好以单声道的SPM音乐和弦进行创作(辻横由佳、女、出生年不详、东京人士、任当时任天堂的"御用音乐制作人"专门为任氏的游戏作曲)。虽然音乐是以SPM音源制作，但是它也能基本营造出与游戏搭配和谐的雄壮气氛的BGM(大家可以想象一下用FC本身的矩形波2音，三角波1音和1杂音能作出气势宏伟的音乐是多么不容易啊！)由此也可以体现出辻横由佳小姐的功力深厚。



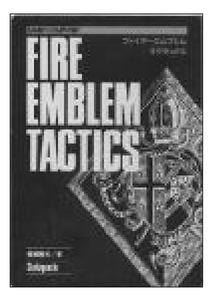


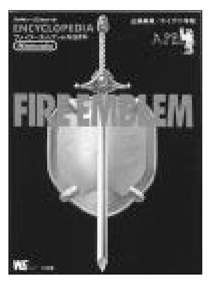
对于一个游戏来说，故事情节和背景配乐都是非常重要的。这个游戏也不例外，上面简单介绍了它的配乐情况，下面在下来简单介绍一下它的故事情节，也有助于读者能加深对整个系列游戏的认识。



《火炎纹章》的背景设定非常庞大：在很久很久以前，统治阿加尼亚大陆的阿加尼亚王国(名字全部为笔者从日文音译，可能和汉化版有所出入)受到由暗黑之龙美迪斯带领的多洛亚帝国军侵略。由于阿加尼亚军队畏惧暗黑龙及多洛亚帝国所拥有的强大力量而节节败退，于是整个大陆都陷入了恐惧与绝望之中。在这个面临失败和灭亡的关头，奇迹出现了！一名叫安利的年轻人，手持着光之剑将暗黑之龙击倒，就在他把暗黑之龙美迪斯击败的同时，阿加尼亚的大军向多洛亚帝国反击而一举取得了胜利。之后世界恢复了和平，安利也被选为新王国阿利迪亚的第一任国王。在此之后，经过了100年的时间，暗黑龙再次复活，它为了重建多洛亚帝国将古鲁尼亚和玛基多尼亚国合并，更联合同样有野心的邪恶大祭司来进攻阿利迪亚王国。虽然阿利迪亚王国作出殊死抵抗，但是还是敌不过暗黑之龙美迪斯，拥有英雄之血的阿利迪亚之王便再次启用了光之剑。可惜战争的结果是阿利迪亚王国被同盟国出卖而战败，光之剑也被胜方所夺取。不过年仅14岁的玛鲁斯王子在其姐姐与士兵的保护下成功逃到了边境之岛国达利斯。两年之后当他16岁生日那天，《火炎纹章》的故事便由此开始……

本次在下提供给大家的是《火炎纹章——圣战之系谱》（以下简称《系谱》）的OST ，该作于1996年5月14日以32M+64K SRAM 的容量在SFC上推出。本作是《火炎纹章》系列游戏中最为人称道的一部，它把SFC的机能发挥到了淋漓尽致，被视为SFC最经典的游戏之一。其宏大的场面，壮丽的战争，精彩的剧情，完美的人设(由箱田真纪小姐设计并制作插画与CD封面)甚至压倒了在PS上的游戏。毫无疑问，《系谱》是《火炎纹章》系列在玩家群中认知度最高的一部，与QUEST的Tactics Ogre（奥加策





略，港译皇家骑士团2，简写为TO）并称为SRPG游戏的巅峰之作！在它面世后的96年，当时国内的家用游戏机房往往能看到十几台机器同时在玩系谱的壮观场面，而且很多玩家甚至投入了数年的精力于其上！同样，该作在日本国内受到的评价也极高，96年度的SFC作品评比中，《系谱》仅次于作为“国民RPG”而拥有不可动摇地位的《DQ6》而位居第二……即使到了今天，随便在网络上搜索一下关于《系谱》的内容，都能找到数以百计的专题网站，它的人气度由此也可见一斑。

从发售到现在已经6年，在经过这段漫长时间的洗礼后，系谱依然那么光亮耀眼。经典中的经典，名作中的名作，这样的评价对它而言并不为过。很多今天才第一次接触它的新手，也同样很快沉浸在这个世界中的一切。到底是什么样的魅力使得一代又一代玩家对它推崇倍至呢？

那些众多特色鲜明的人物形象和波澜壮阔的剧情暂且放下不提，先着重来谈谈本游戏的音乐。因为本作是在SFC上制作，较高的硬件条件令辻横由佳小姐有了更大的发挥余地，所以游戏的配乐和音响效果相较与之前的作品都大幅度提高。如果大家还能记得，不妨回想试试看。第六章——《光之继承者》的开头，斯克撒哈探听到敌人进攻的消息回提尔那诺古报告，此时的音乐一变而转为急骤，将那种山雨欲来的气氛烘托得恰到好处。第五章——《命运之门》结尾时的音乐更是经典，从与艾塔交谈时的神秘、凯旋时的庄严，到阿尔维斯翻脸时的骤变、见到蒂娅多拉的幽远，再次步入修罗场的激烈甚至，全灭后的感伤，几分钟里的6首音乐无不让人印象深刻，回味悠长。而其它例子多不胜数，如斗技场中的喧闹与紧张，与皇帝阿尔维斯对战时的压迫感……





正如作者辻横由佳小姐所言：游戏音乐要的是与剧情的和谐而不是喧宾夺主。《系谱》中的BGM正是这段话的鲜明诠释。那种与剧情浑为一体不可分割的感觉与那流动的音符时时在拨动着我们的心弦……

下面这是《暗黑龙与光之剑》和《圣战之系谱》内容的音乐CD和DRAMA CD：

ファイアーエムブレム 旅立ちの章
(電撃ＣＤ文庫ベストゲームセレクション) メディアワークス
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 約束の土地へ
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)/箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 VOL.2 炎の紋章
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)/箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 VOL.3 風の軌跡
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)/箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 VOL.4 魔道の聖域
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)/箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 聖戦系譜 VOL.1
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 聖戦系譜 VOL.2
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)箱田真紀 エニックス
ファイアーエムブレム 聖戦系譜 VOL.3
(ＧファンタジーコミックＣＤコレクション)箱田真紀 エニックス

PS:《火炎纹章》系列曾经出过OVA和漫画。OVA在国内很少见，漫画方面国内则能见到的《火炎纹章》系列，只有以前箱田真纪所画以《暗黑龙与光之剑》部分剧情为蓝本的漫画，当时翻译为《炎龙骑士团》(因为当时汉堂的《炎龙》系列正是横行的时期，不过它当初也是借鉴了《火炎纹章》系列的一些系统和优点)。



模拟器汉化全接触——高级篇

文：VB.net

在上一期中，我们知道了如何汉化一个具有标准资源的程序了，在这期中，我们就来看看如何汉化那些不是标准资源的字符串。



我们还是继续看看Nebula，我们汉化完这个程序之后，在启动的时候依然会看到这样的字符串：

在标准的资源中我们找不到这个字符串，这时候，我们就要改变一下思路了，首先使用Hex Workshop（最好的HEX编辑器）打开Nebula的主文件，查找“Loading”，很遗憾，没有找到这个字符串，看来Nebula主文件被一种特殊的程序加壳了，我们使用工具检测不到，我们使用手动脱壳不太现实——那需要很好的汇编知识，这对大部分人来说是非常困难的，难道就没有办法了吗？不要灰心，多多开动脑筋来试试看。不知道大家还记得不记得，从2.00开始，Nebula就开始支持语言文件了，我们不妨去看看语言文件中有什么内容，或许就能发现我们要找的东西呢。



在Nebula的目录下，skins下面以lng结尾的就是语言文件，我们打开默认的english.lng文件，在里面查找Loading，很幸运，我们找到了需要的字样。

我们同时也找到这些我们在主文件中找不到的字符串，并且一一把它们汉化了，这样我们的Nebula就变成完全的中文版了，效果如图所示。



好了，Nebula算是汉化完了，但是这次我们要讲的内容才刚开始呢，上期中，我们汉化了Nebula，这次我们就拿模拟器中的老大MAME32来开刀，来看看如何汉化它这个重量级的作品。

首先当然是去http://www.mame.net/下载MAME0.61版了，然后还是使用PE iDentifier来检测MAME是否加壳：

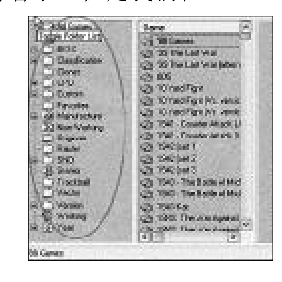


可以看出，MAME使用了UPX进行了压缩，我们可以去汉化新世纪（http://www.hanzify.org）下载一个UPX Graphical中文版来进行解压缩，UPX Graphical是一个非常优秀的程序，内部集成了

UPX1.23版，这样就可以使用图形界面来解压缩程序了。



解压缩完毕以后，我们就可以用Resource Hacker来打开MAME看看了，但是我们在MAME中找不到左边列表中的那些字符串，在语言文件中也找不到，如右图：



这些字符找不到，我们就需要使用其它的工具来处理它了，由于这些字符不是标准的资源，所以找不到，这些字符串都是ASCII字符串或Unicode字符串，如果大家用VB写过程序就应该知道，VB的程序都是由ASCII字符串构成的，它的程序不像Delphi或VC必须使用外部资源，它直接将资源以ASCII形式写入编译的程序中。

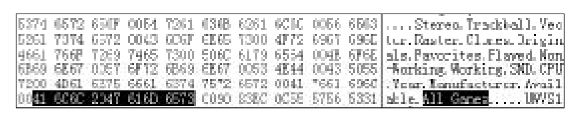
VC和DELPHI中，除了对话框和其他一些固定的字符之外，其他的多半都使用标准的资源格式，汉化非标准的资源，我们使用任何一个支持十六进制编辑的编辑器都可以进行汉化，在这里我推荐使用Hex Workshop来进行汉化工作，这个工具可以去汉化新世纪（http://www.hanzify.org）下载，我们使用Hex Workshop打开MAME的主文件，然后我们就来找第一个字符串All Games，打开查找对话框，在类型中选择字符串，在值中输入All Games，在选项中选择查找所有实例，在类型中选择ASCⅡ。



点击确定，在下面的实例窗体中将显示出找到的2个地址，如图：

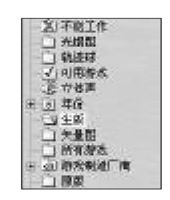


有2个地址，我们可以分别点击查看，根据上下文我们可以判断出第一个是正确的，并且可以在这一块找到其它的字符串，如图所示：



我们找到了目标就可以来进行汉化了，比如上面的“Stereo”我们可以翻译为“立体声”，由于一个汉字为2个字节，所以“立体声”和“Stereo”的长度是一样的，我们直接翻译即可，在“Stereo”的后面有一个十六进制的数字“00”，这个数字表示空字节，也就是字符串之间的分割符，只要在字符串中加入它，那这个字符串就会变成2个字符串了。下面的“Trackball”我们可以翻译为“轨迹球”，由于“轨迹球”三个字的长度比“Trackball”短，所以我们翻译之后，还有3个字符的长度，我们可以将一个字符变成“00”这个分割符，然后在后面继续下一个字符的翻译，由于有些英文单词，如“Year”比中文字符短，所以我们需要计算好字符的宽度。需要注意的是：我们不能改变All Games以后的任何字符，因为改变之后就意味着将改变程序，可能导致程序不能运行或其它的不可预料的错误，所以大家在汉化ASCII字符串的时候一定要注意好字符串的长度问题。

好了，这样可以汉化软件中的ASCII字符串了，汉化效果如右图：



学会了汉化ASCII字符串，我们就可以汉化所有的这些字符串了，但是汉化MAME的工作量非常地大，比如游戏名等等都需要汉化，这个就要你的耐心和细心才能做到这样的成绩，希望大家不要放弃，继续努力。

说了这么多，该看看最后一步了，制作安装程序，汉化完了自己的模拟器，为了让别人使用方便，我们可以将它打包成安装程序来发布，方便他人使用。

由于现在安装程序制作工具非常多，比如著名的Wise Install System、InstallShield等等，但是由

于它们功能过于强大，而且有自己的脚本语言，所以在这里反倒不适合使用，在这里我推荐使用Setup Factory这个工具，使用非常方便，而且带有非常智能化的向导系统，使你可以轻松创建出非常优秀的安装程序。

首先你可以去汉化新世纪（http://www.hanzify.org）下载Setup Factory最新中文版，然后我们就以Nebula为例，介绍如何使用Setup Factory制作安装程序。

打开Setup Factory，



在使用工程向导中打勾，点击创建新工程，出现介绍Setup Factory的信息，点击下一步，出现如下对话框



填写相应信息，继续点击下一步，然后选择Nebula中文版程序目录，在包含子目录的选项中打勾。



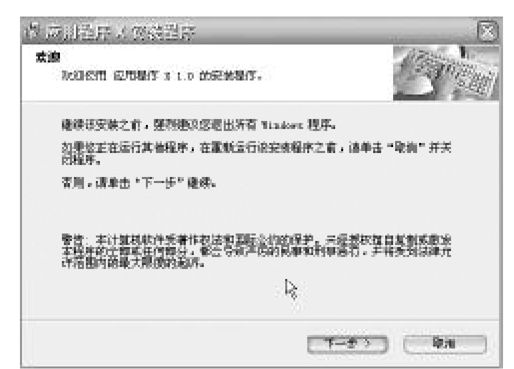
继续下一步，在包括卸载支持和安装期间创建日志中打勾，单击完成。这样Setup Factory将会检测Nebula的目录，并且在工程中添加文件，



添加完以后，单击工程菜单中的建立，Setup Factory将会询问你是否编译为安装程序，点击确定即可开始制作安装程序。



这样安装程序就制作好了，Setup Factory默认的安装程序输出路径为C:\Output\Setup.exe，安装程序制作完以后，你可以去运行一下你的安装程序看看制作是否恰当。



好了，我们所有的工作都完成了，写了这么多，基本的知识也都讲到了，如果大家还有什么不明白的地方，可以去汉化新世纪论坛和国内著名的汉化人进行交流，他们可以回答你大多数问题的。

以上所有介绍的软件都附送在本期光盘里。

对《次世代游戏机显示载体谈》的补充

文：cwtv

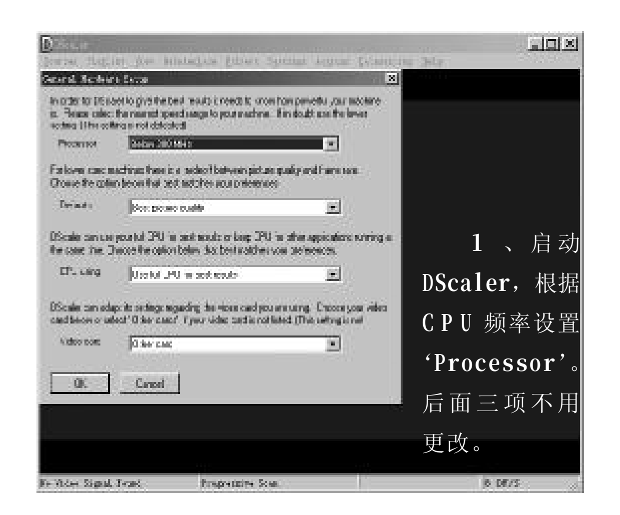
前几天在我朋友处看到了《模拟与游戏》的创刊号，对其中的《次世代游戏机显示载体谈》（以下简称《次》）一文有几点自己的看法，这里特别整理成文，算是对该文的补充吧。

据我所知《次》文中所推荐的ATI TV WONDER电视卡有两种型号。早期的产品是大板，现在ATI已经停止生产该产品，要买的话只有到二手市场上去淘。而目前市场上的ATI TV WONDER，都是小板的，也就是由LE改装的，显示效果不佳。再说ATI TV WONDER在WinXP系统下不好用。除此之外市面上还有其它不错的电视卡品牌，如：品尼高PCTV、圆钢203、丽台TV2000XP，质量都很好。使用方面要根据自己电脑的配置和用途选择合适的电视卡，因为电视卡一般都有视频压缩的功能，所以最低配置要求CPU 450MHZ以上，其实差一点的电脑也可以使用电视卡，只是视频压缩不方便罢了。个人认为品尼高PCTV和圆钢203配套软件的画面比丽台TV2000XP的要清晰一点，不过丽台电视卡的功能很全，驱动更新也比较快。在第三方软件上，这三种品牌的显示效果没什么明显区别，因为它们使用的芯片都差不多。

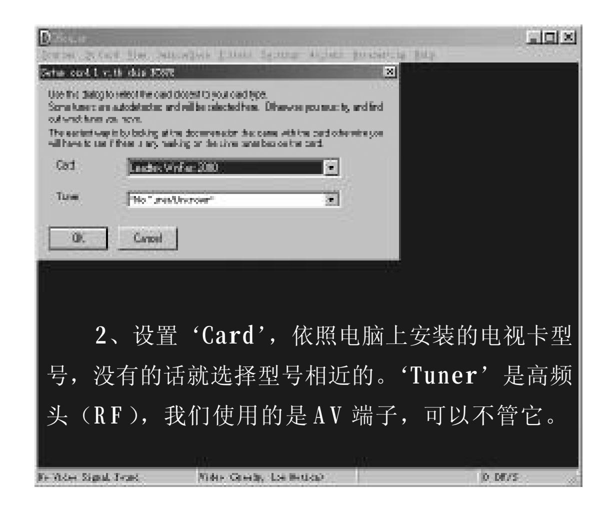
《次》文中称显示器当电视用强过电视机、彩监，这是一种误解。电视卡＋显示器与电视机、彩监是完全不同用途的产品，不具可比性:相信谁也不会坐在电视机0.5M内看电视吧。电视卡可以看作是电视机的模拟器，通过软件方面添加的一些滤镜效果，使得显示效果“看上去”比电视机好，这和用Photoshop给图片去斑的道理差不多。要是真的比较一下二者显示的真实效果，电视机的分数还是比电视卡＋显示器要高。且不说显示画面的大小，就以S端子接数字电视的效果来说，也不会比电视卡＋显示器差多少，RGB端子的效果甚至更好。所以使用电视卡并不会获得比数字电视等高端配置更好的效果，只是以显示器作为输出终端有其方便和拥有更多的扩展功能方面的优势。

大家都知道，现在的主流游戏机种，一般都是配给AV端子，而S端子通常是作为选购的扩展输出设备。可《次》文居然说AV端子不能使用，还去用比AV更差的RF端子，真是奇怪。其实大部分电视卡都可以接AV端子的，虽然没留AV接口，但是一般有配一根S端子的复合视频线（SV / CVBS In），SV就是S端子、CVBS就是AV端子的视频（黄色的那根），没有视频线的朋友去买一根就是了。要注意的是某些电视卡的芯片没有复合视频的功能，如果接了复合视频线不能使用又没有留AV接口，那就是真的不支持AV端子。电视卡上的音频输入端口一般作成了耳机插孔型的，这好办，去买一个左右声道分离的转接头就可以接AV端子的红白音频线了（不分左右都插在转接头上就行）。

如何将游戏机连接电视卡的S端子，《次》文已经说的很详细，我就不多说了。只介绍一下使用Dscaler配合电视卡时AV端子具体的设置方法，仅供参考。配置是丽台WinFastTV2000XP豪华版＋200MMX＋MATRO G200＋HY64M、游戏机是土星（AV端子）、软件是DScaler 4.01。首先依照上面的说明，将土星的AV端子接上TV2000XP。



1、启动DScaler，根据CPU频率设置‘Processor’。后面三项不用更改。



2、设置‘Card’，依照电脑上安装的电视卡型号，没有的话就选择型号相近的。‘Tuner’是高频头（RF），我们使用的是AV端子，可以不管它。



3、现在进入DScaler了，先在菜单‘Sources’选择识别出的电视卡。



4、菜单中‘Playlist’会变成以电视卡厂商为名称的‘Bt Card’。



5、在其中选择‘Video Input’→‘Composite’这时应该可以看到模糊的图象。



6、再选择‘Video Format’→‘NTSC’依据实际选择制式让图象和颜色显示正常。



如果画面会剧烈抖动（包括设置完成后画面和声音不同步）有三种可能：一是电脑的配置实在太差；二是在初始设置中没针对CPU的实际频率作出正确设置；三是低配置的机子开了一些高级特效，在‘Deinterlace’只保留Fallback to Video on Bad Pulldown和Video（Greedy，Low Motion）两项就可以了，关闭其它特效。



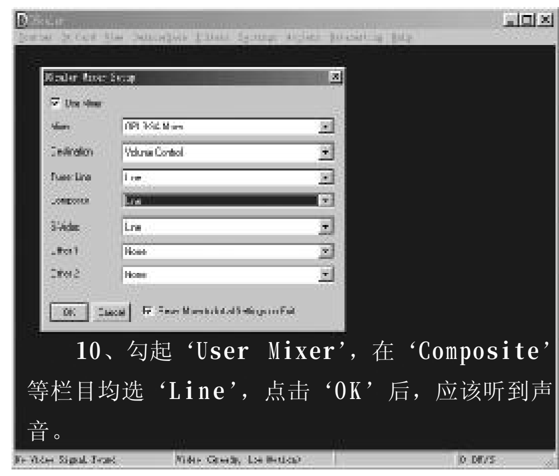
7、继续选择‘Pixel Width’→‘720’(720线相当于HDTV)。



8、接下来是声音的设置，由于《次》文中使用的不是电视卡，而是带有电视功能的Voodoo显卡。普通的电视卡基本都配有音频输出线，连接电视卡音频输出和声卡的音频输入。要是按照文中的设置就要把音箱接在电视卡上才有声音，而且电脑中不能调音量。因此保持‘Audio Input’→‘Disablsd’不变。



9、在 ‘Setting’中的‘Audio－Mixer Setup…’里设置声音。



10、勾起‘User Mixer’，在‘Composite’等栏目均选‘Line’，点击‘OK’后，应该听到声音。



11、经过以上正确的设置就可以使用了，看这是土星的开机画面。

注意：有的丽台WinFastTV2000XP可能无法正常运行DScaler，这是因为光盘版的驱动和DScaler冲突所致，只要上网下载最新的驱动替换掉原来的驱动，再安装DScaler即可。

附：顺便介绍几个第三方的软件：

DScaler v3.12 & v4.01a：AV端子在窗口下的画面效果和其他软件相比会粗糙一些，全屏效果很好。S端子不管是窗口还是全屏效果都最好。3.12版比较稳定，4.01版是最新的版本。

WinDVR v1.8：AV端子和S端子在窗口下的画面效果不错，全屏比较模糊。

Iuvcr v4.0.0.230：窗口下的画面效果很清晰，可惜这个软件是要注册的。

以上软件可以到视频捕捉设备论坛寻找http://club.pchome.net/bbs2.php?lanmuid=1&topic=34

轻松打造GBA FLASH烧录系统之二

存档全兼容卡带的改造和128M卡带的改造

文：电子DIY工作室

郑重声明

1.一旦你拆开卡带，你将失去卡带保修的权利。

2.改造有风险，可能因此导致卡带报废。

3.即使改造没有问题，但个别卡带可能会出现进入游戏时死机。

我们只是提供一种改造思路，对于读者在改卡过程中造成的任何损失，我们不负任何责任。

上次我们介绍了自己动手改造FLASH卡带的方法，反响空前强烈。从反馈的消息来看，很多朋友都获得了成功，用很少的费用拥有了自己的GBA烧录系统。不过这套系统要想适用于所有的游戏，则需要两张卡带，一张FLASH进度存储类型的卡带，一种SRAM进度存储类型的卡带。另外还有些朋友想了解一下128M卡带改造。针对这两点，我们进行了一系列实验，解决了这些问题，下面将作详细介绍。



GBA Link烧写器配合全兼容卡带，具有很高的性价比。

一、进度存储的完美解决方案

当前的解决方案是使用一张SRAM卡带来兼容所有的存档格式。在GBA Link的最新版本2.20版中增加了这一功能。所有其它存档格式（EEPROM或FLASH）的游戏将自动转换为SRAM格式。这样我们就可以将各种存档格式的游戏都烧写到SRAM类型的FLASH卡带中，并且能够完成存档功能。

虽然能够将FLASH存档格式转换为SRAM存档格式，但我们实际接触到的卡带中，FLASH存档类型的卡带和SRAM存档类型的卡带还是有所区别的，主要表现在进度的大小上，一般SRAM存档的大小为32K字节，而FLASH存档的大小为64K字节。因此当我们直接使用改好的SRAM存档类型的FLASH卡带来烧写FLASH存档类型的游戏时，有时会存在一些问题。

下面有一些具体的测试资料：

光明之魂（中文版）　8个存档，全通过。

三国志（中文版）　1个存档，失败。

机战A（中文版）2个存档，只能用其中一个。

机战R　4个存档，只能用前两个或者后两个。

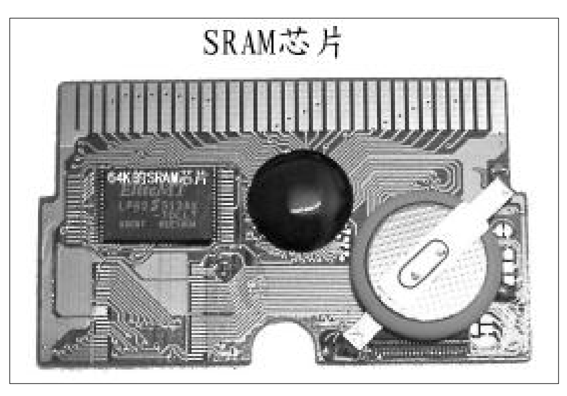
0590 SLG Natural 2 Duo 双妹情缘30个存档，全通过。

从上面的测试结果来看。用存储容量为32K的SRAM卡带来烧写FLASH类型的游戏并运行的话，只有一半存档可正常使用，如果使用另一半存档则会覆盖前一半存档。如果你不再乎的话，那就可以直接使用以前改造的SRAM卡带来玩所有的游戏。不过我们也可以通过简单的改造，把SRAM卡的存储容量扩大为64K，这样就可以完美兼容所有存档方式了。

也就是说，我们需要通过改造把SRAM卡带的存储容量提升到64K，这样与新版软件相配合就能够完美地解决存档兼容问题。

1.扩大SRAM容量的方法之一

如果你拆过一些SRAM存储类型的FLASH卡带的话，你可以看到，有部分的卡带的SRAM芯片的容量是比较大的，有1M位（128K字节）的，也有2M（256K字节）位的。而实际只利用了32K字节。这是一个前提条件，也就是说，只有SRAM芯片本身的容量是大于64K字节的，我们才有可能把卡带改造成64K字节存档区，如果卡带使用的SRAM芯片容量只有32K字节或更小，那就没有办法了。



有了这样的卡带，我们就可以动手来改造了。注意以下的改造是基于以前的改造基础之上的，如果是未改造过的新卡带，请参照《模拟与游戏》创刊号上我们的第一篇改造文章首先将卡带改造成可反复烧写的FLASH卡带。

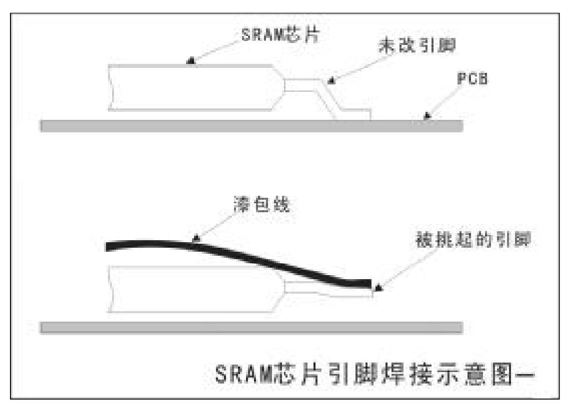
对于32K存储区来说，只用到了地址线A0-A14。而对于64K存储空间来说，还需要用到A15。A15对应了芯片的第7脚。查看一下芯片的第7脚会发现，第7脚是和第8脚VCC相连的。因此我们的改造方法就很明白了。首先要让第7脚与印板分离，然后要用漆包线把芯片的第7脚与卡带金手指的第21脚连接到一起。这样就可以对芯片的64K空间进行读写操作了。

具体的实现方法和上次改造卡带的方法类似。需要的工具也相同。

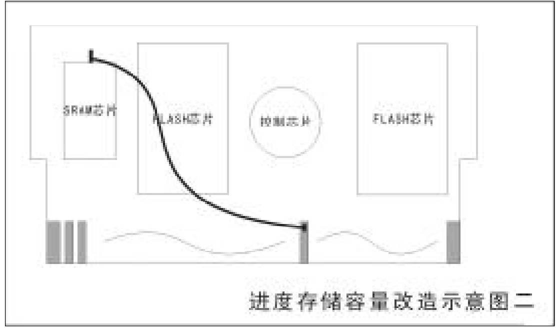
第一步要用电烙铁加热芯片的第7脚，然后用缝衣针轻轻将引脚向上挑起。

第二步准备一根细的漆包线，在线的两头搪上锡。

第三步把漆包线的一头焊接到卡带金手指的第21脚焊盘的上方，注意焊点要尽量小。然后把漆包线的



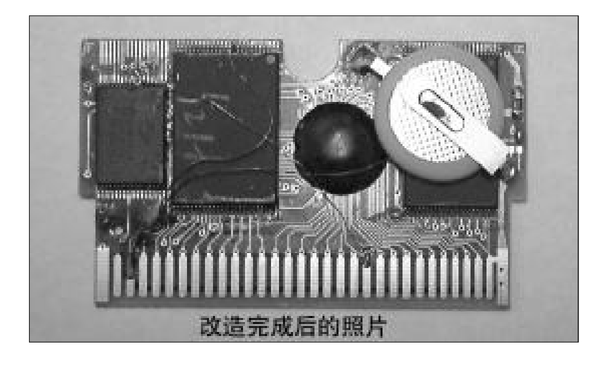
SRAM芯片引脚焊接示意图一



进度存储容量改造示意图二

另一头焊接到刚才挑起的引脚上。

这样改造就完成了。有条件的可以用万用表测量一下，防止短路或虚焊等问题。


改造完成后的照片

确认改造无误后，我们可以先进行一些测试。

首先连接好GBA Link。然后把改造好的卡带插入GBA游戏机。同时按下“START”和“SELECT”两个键，然后开启GBA的电源开关，让GBA进入等待连接模式。

打开GBA Link软件。在菜单选项中“卡带”下的“备份卡带的游戏进度”下的“自动检测类型并备份”。随便输入个名字，然后确定。这时注意软件的状态栏的提示，会看到，正在保存进度 8K、16K、24K等字样在变化。如果到32K后提示进度保存完成，则表示SRAM容量为32K。如果到64K后提示进度保存





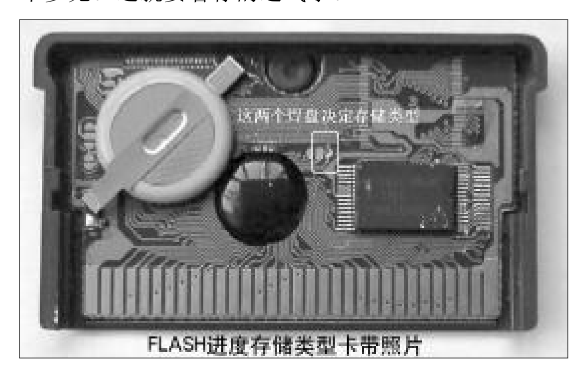
完成则表示SRAM容量为64K。对于按照前面说的方法改造过的卡带，正确的提示应该是64K后出现进度保存完成的提示，也就是说已经成功地将卡带改造成64K的存档容量。

2.扩大SRAM容量的方法之二

除了上面提到的改造方法，如果能找到另外一类卡带，那么改造起来就更容易了。

我们知道，目前市面上的大部分FLASH进度存储类型的卡带并不是真正的使用FLASH芯片来存储，而是通过控制芯片转换为SRAM格式存储在SRAM芯片中。并且FLASH进度类型的卡带进度存储区为64K，因此如果能将FLASH进度存储类型的卡带改造为SRAM进度存储类型的卡带，那么同样可以改造成64K进度存储区的SRAM卡带。

不过这种能够改造成SRAM进度类型的卡带并不多见。这就要看你的运气了。



FLASH进度存储类型卡带照片

这种卡带的照片见上图：

图中从控制芯片引出三个焊盘，右边的两个焊盘分离则为FLASH进度存储类型。两个焊盘连接到一起则为SRAM进度存储类型。我们要做的就是用焊锡把这两个焊盘连到一起。

这种改造方法非常简单。改造完成后就可以检测了。按照前面说的检测方法可以发现，检测到的进度存储类型为SRAM，容量为64K。

当我们拥有了一盘这样的全兼容卡带后，就可以用来烧写各种格式的ROM了。具体操作是这样的：



打开GBA Link软件。单击“设置”菜单下的“系统参数”，在“系统参数”窗口中，“自动打存档补丁”一项默认状态下是被选中的，如果没有被选中，请选中它。然后确定即可。因为有些ROM是打过补丁的，所以对于这种打过补丁的ROM，如果再打补丁，有可能工作不正常。

现在我们就可以烧写各种ROM了。在操作上和以前的版本使用起来并无任何区别。具体可参考《模拟与游戏》创刊号上的那篇改造文章或者也可查看我们的网站的相关内容。

FLASH进度存储类型的游戏大作，我们都作了测试。测试的结果：光明之魂（中文版）、三国志（中文版）、机战A（中文版）、机战R、SONIC ADVANCE、黄金太阳1等全部可以正常存档。

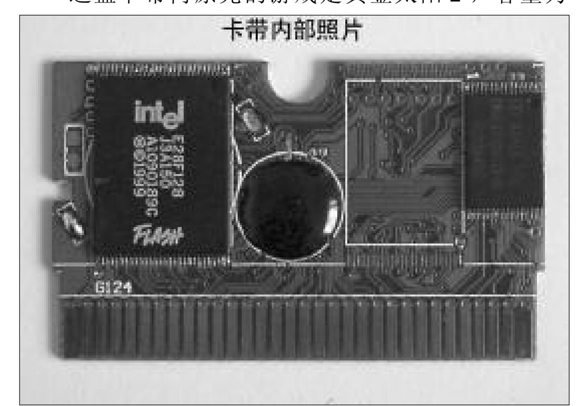
二、128M卡带改造实例

这里以一个网友寄来改造的黄金太阳2（128M）卡带为例，介绍一下改造方法。

其实看过《模拟与游戏》创刊号里我们那篇改造文章的朋友都应该知道，改造其实很简单，无论对应多大容量的卡带，只需要改造FLASH芯片的WE引脚即可。也就是将FLASH芯片的WE引脚与印板分离，然后把WE引脚与卡带金手指的第3脚相连。

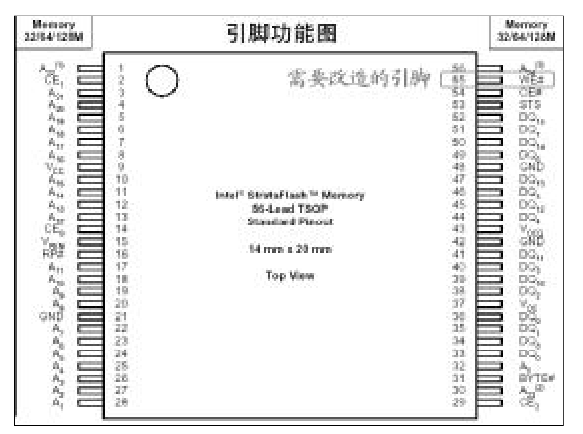
下面我们来看看改造的过程。

这盘卡带内原先的游戏是黄金太阳2，容量为


卡带内部照片

128M。

打开卡带外壳，可以看到卡带的电路板，上面使用的芯片是INTEL的E28F128J3A －150。看到这个型号，懂点技术的朋友可能会看出一些问题，就是芯片的速度比较慢，后缀是150，也就是150nS，通常110nS以上在GBA上工作基本没有什么问题。150nS

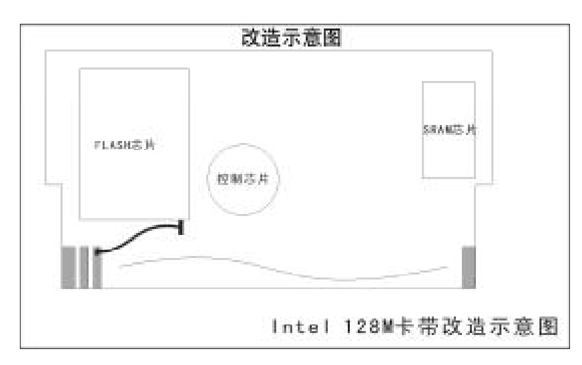


确实太慢了。好了，先不管这个吧，我们先来改造它。

从网上下载一份E28F128J3A的数据手册，从芯片的引脚功能图中可以看到，该芯片的第55脚为WE，剩下的工作就很简单了。

首先用电烙铁加热芯片的第55脚，当焊锡熔化后，用缝衣针轻轻将该引脚挑起。

然后剪一小段漆包线，把漆包线的两端搪上锡。



最后把漆包线的一端焊接到刚才挑起的引脚上，另一端焊接到卡带金手指的第3脚上。

用万用表测量一下，确保没有短路和虚焊。

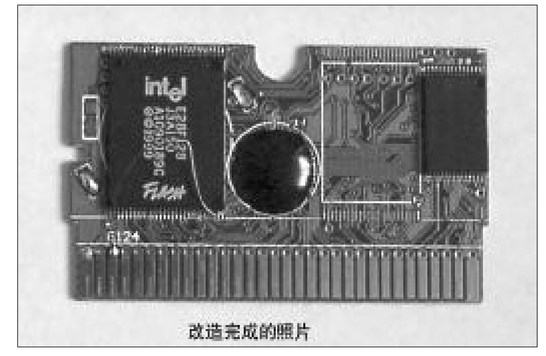
卡带改造完成后，我们首先来作一些检测。

1.连接好GBA Link，打开烧写软件。

2.单击“卡带”下的“选择卡带类型”下的“自动检测卡带类型”。

3.最后提示检测到INTEL 128M （单芯片）

检测正常说明改造过程基本没有问题。



改造完成的照片

下面我们来烧写几个128M的游戏看看。烧写完毕后，发现不能运行，现象是白屏，对于个别游戏，能够看到DUMP者加入的片头。怎么回事呢？还记得我们刚才说的速度问题吗？一块128M的卡带不能用，实在太可惜了。对于速度问题，还是有解决办法的。在网上找找会发现不少专门对付速度问题的软件。下面我们来介绍一个。

软件的名字是GBAUtil 1.2。

打开软件，界面如下：



软件界面图

在INPUT一栏中选择要打补丁的ROM，在OUTPUT一栏中选择打完补丁后的ROM的存放位置和文件名。下面有三个选项，注意，我们只需要用到CRASH一项，因此其他两项都不能选中。选中CRASH PATCH，在后面的参数一栏选择“12，SLOWEST CART”。最后单击“APPLY”就完成了打速度补丁的过程。

现在我们把打过速度补丁的ROM烧写到卡带中，这次运行已经没有任何问题了，当然也许你能感觉到游戏某些地方速度稍稍慢了一点。



文中提到的相关软件下载及GBA Link烧录系统的详细资料和购买信息，请查看我们的网站：http://emudiy.yeah.net

SFC 经典系列回顾

——DRAGON BALL

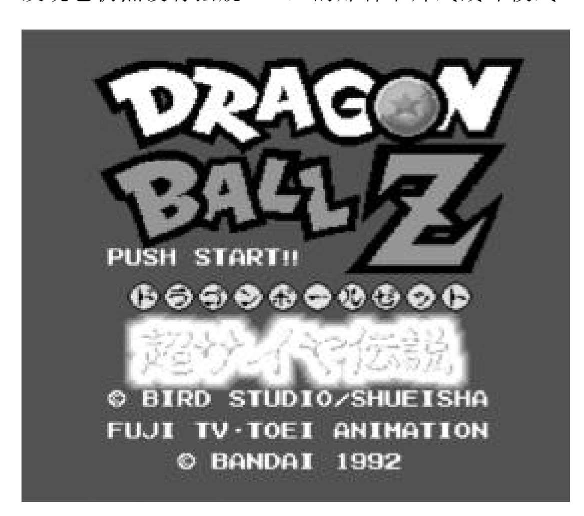


文：糊涂

相信每一个喜欢漫画《DRAGON BALL》（龙珠，国内翻译为七龙珠）的人都会记得任天堂和BANDAI在游戏世界里给我们带来的许多惊喜。从FC时期开始直到SFC的全盛时期，DB和DBZ相关的游戏一共推出了相当数量的作品，加起来有十几作之多，这在当时那个年代中绝对是非常少见的例子。FC上的几款作品，类型几乎是完全相同的，卡片式的战斗方式给许多玩家留下了深刻的印象，至今为止还没有一款类似的作品能够让卡片战斗和一个与它完全无关的题材结合得那么完美。不过单一类型的游戏做得再好，未免还是有些单调了，所以BANDAI后来在SFC上的作品尝试了好几种不同的类型来挖掘这个题材。虽然后来玩家对其褒贬不一，不过不能否定的是在SFC上的《龙珠》系列，仍然是非常经典的，而且也是这个系列在其所有机种的游戏中最辉煌的时期。

《超级赛亚人传说》——1992

这是《龙珠》系列在SFC上的第一款作品，不难发现它仍然没有摆脱FC上的那种卡片式战斗模式。



不过好在不是复刻版之类的东西，全新的画面，全新的效果，只有战斗方式仍然没变。游戏的故事是从悟空的哥哥来到地球开始，一直到打死弗利萨为止。这一段内容可以说是整个漫画故事中最吸引人的部分之一，由此也能看出BANDAI在节选故事方面作了慎重



的考虑，并且也不难看出这一款作品恐怕也是这个模式的最后一款。至少当时如果这种类型再作下去，就很容易大幅度和FC的前几款有重复。在更追求创新和游戏性的那个年代中，恐怕各个游戏厂商还没有现在这么会骗钱，所以理所当然的，这一款作品就成为了一个句号。

值得一提的是游戏的记录更加人性化，在开始画面LOAD进度的时候，你会看到每个游戏记录的人物当时属性状况，这样就比较容易分别新旧。说是“全新的效果和画面”，其实当时厂商并没有吃透SFC的性能，所以单从表现来看，根本不能跟后期的SFC游戏比，不过你可以明显看出比起FC来，本作还是有很大提高的，至少游戏发色数就根本不是一个级别的。

《超武斗传》——1993

在《超级赛亚人传说》发售的第二年，BANDAI就改变了这个系列的游戏类型，不过这根本就是受到当时《街霸II》风靡全球的影响所产生的结果。虽然说做成这种格斗类型是被动的，不过在绝大多数玩家眼中，这个模式似乎能够更好体现出漫画中的感觉，毕竟整个漫画故事都是围绕战斗，加之当时格斗游戏正风靡，做成一款格斗游戏也算是顺理成章的事情。

虽然是格斗游戏，不过它还是没有放弃故事情节的模式，你可以在这一款作品中从短笛一直打到沙鲁的最初状态（好像当时日本连载的漫画也是到沙鲁为止）。虽然游戏类型改变了，不过故事模式的保留对于那些喜欢RPG的玩家来说，这款格斗游戏仍然有吸引他们的地方，也是这个原因，故事模式在后来几代格斗类的作品中也有出现。

在格斗方面，BANDAI还是没有跟风将这款游戏做成《街霸》的模仿作品，游戏中非常多的新概念和特有设定，从某一程度上来说，基本都是按照故事内容和整个漫画故事世界观设定而制作的。首创的分屏模式当时在其他格斗游戏中是非常少见的，分屏的界线并不固定，角色距离很近的时候便会显示在同一屏幕中，而只是在一屏显示不下两人之间的距离的时候才将屏幕切开。舞空术在游戏中也有了体现，你可以飞到空中，如果两个人一个在空中一个在地上，这时候屏幕切线是斜的（这种新颖的方式在当时来看恐怕没多少游戏厂商能够作到，看来BANDAI已经开始熟



悉并且掌握SFC的性能了）。漫画里的气功弹在格斗游戏中也保留了下来，除了那些挥手就能发出来的气功弹之外，必杀技也是每个人至少配备两种。加上拳脚的招数，恐怕当时没有几个格斗游戏中角色能有这么多招数的。气，这个概念应该是这个系列中的BP值的一种延续，发必杀技的条件就是气足够，整个系列中这个概念一直没有丢掉，在后来的作品中只是表现形式有所改变而已。除了普通格斗类游戏对待气功弹可以躲避和防守之外，这款游戏中还引入了新的概念。追踪、完全防御都是那时候别的游戏中没有的，在对方发必杀技的时候，是不能够躲避，能够作到的就是普通防御和完全防御，那种弹开别人必杀的感觉相信可以征服每一个喜欢龙珠的玩家。



名称叫做《超武斗传》，不用想也知道“天下一武道会”的模式也被保留了下来，你可以任意选择角色进行比武，不过必须是1P对2P来进行比赛。模式虽然保留了下来，不过就算玩家获胜也并没有什么特殊奖励，跟现在的那些格斗游戏中花哨的设定比起来，这个模式实在是平淡得不能再平淡了。

在音乐音效方面也有了很大的提高，记得95年的时候，同学手中有这款游戏的OST，我是费了九牛二虎之力才让同学借给我录成磁带，也许是先入为主的缘故，现在仍然觉得这一代的OST是所有《超武斗传》系列中最好的。你能在游戏里听到各种必杀技的名称，当悟空一边聚气一边念叨着“カメハメは”的时候，那种在动画

里才有的感觉现在在游戏中也能体会到了。不过当时这落日骑士是龙珠格斗类的第一款作品，所以尚且不能算得是成熟。

这款作品虽然不是SFC上龙珠系列的第一作，不过它的影响却是最大的，不仅在日本就连国内这游戏也成为了推销演示的主要手段。发售后的半年内，我在广州街头的80％电玩店里都可以看到这款作品作为演示用途，那时候只有一个梦想，就是抱一台SFC回家天天打《超武斗传》。虽然现在觉得那时的想法有些可笑，不过当时一千多元的SFC和几百元的卡带（那时候SFC没有盗版，磁碟机好像也没有发售）对于一个普通家庭来说，绝对是可望而不可及的。能够让我过把瘾的只有交上几元钱，然后打上个把小时……虽然一个月剩下的零花钱也就只有那么点。

《超武斗传2》——1993



同一年，BANDAI就发售了《超武斗传》的第二代作品，这款作品补足了上代的很多不足，并且在画面风格上也作了很大的改变。如果说《龙珠》的漫画和动画有着非常明显的独特风格的话，那么《超武斗传2》就是整个系列开始在游戏上也确立独特画面风格的第一作。这款作品画面更接近卡通的感觉，干净明快的画风让人感觉更符合《龙珠》的特色。

战斗系统上多出来了聚气的组合键，在上一代作品里，BP值必须是攻击和防御后才会逐渐增加，而这一作里面，你可以同时按下两个键来主动聚气。在画面的表现效果上也成为了漫画里那种提升能量的方式，这可算是最为贴切的设定了，同样，这个设定在后面几作里也保留了下来，不仅格斗类的龙珠游戏里有这



个设定，就连后来RPG的类型中也将这个设定保留了下来。说到设定模式的保留，这一代也继承了上一代作品的比武大会和故事模式，故事从和沙鲁决战前夕开始，然后进入剧场版的《银河战士》情节。根据故事情节，你在其它模式中可以选的角色也基本换掉了，类似天津饭、小林这类的人物角色已经没有了，取而代之的是大小沙鲁、银河战士和悟空父子还有贝吉塔父子。

就像上面所说的，这一代对整个系列的贡献只有两个，画面风格和聚气的设定，还有就是可以和敌人对必杀技也算是一个小小的改进，而在其他方面就并没有什么特别大的改进了。

《超武斗传3》——1994

相隔不到一年，《超武斗传》的第三代发售。很明显，这一代将上一代确立的画风进一步发扬光大，在干净明快的画面中还添加了不少细节，这是游戏中表



现最为突出，也是最好的一个方面。不过在其它方面，不仅没有改进，而且留下了相当多的缺点。

游戏的平衡性在这一作失调相当严重，拳脚的攻击在游戏里变得已经没什么太大用处了，最后取胜的方法只有一个，必杀技的互攻。你可以看到一个现象，那就是左右两边的人不进攻，却在不断地聚气，然后不停地以必杀技互攻，屏幕上很少出现拳脚的互搏，基本都是能量柱在屏幕中穿梭。虽然游戏中拳脚的招数并不少，不过必杀设定过于强大，并且必杀技在这一代里BP值够的话几乎没有任何缺点，所以后来会变成大家争着躲避对方聚集能量然后发必杀，这样整个游戏已经没有什么太大乐趣了。



除了游戏平衡没做好之外，这一代还去掉了故事模式，按理说BANDAI根本没必要这么作。游戏里的人物角色是从沙鲁以后开始的，也就是说从小特兰克斯和长大后的悟饭那个时期开始，一直到魔人出现。新的故事新的人物，以前从来没涉及过的情节，这一次却被放弃了。仅仅是用了新故事情节的人物而已，或许开发时有各种各样的事情导致故事模式没有被加入，不过这仍然是玩家们所无法理解的。

有了上面两个最大的“缺陷”，这一代作品到后来被沦落到SFC上《龙珠》系列最差作品的地步，虽然它也有着非常优秀的一面，很可惜，画面的表现效果在那个时代并不能决定一切。

《HYPER DIMENSION》——1996

虽然名称不是“超武斗传”，不过这应该算是《超武斗传》在SFC上的最后一代作品。这一作发售时间相当晚，几乎是SFC快被人遗忘的时候才出现，由于



那个时候BANDAI公司早已将SFC的机能挖掘尽，所以这一款作品给人的感觉相当复杂，尤其是细节及其动画方面，比起以往的作品强了很多。不过在画风上却回到了《超武斗传》一代的那种风格，而且将那种风格更深一步地加强了，不知道再次改变画风是否因为《超武斗传3》的低评导致的结果。

这款作品不仅画风改变了不少，就连系统设定都变了很多，以前HP和BP的设定现在变成了只有一个，不过并不是只保留了HP或者BP，准确的说应该是将两者结合了起来，游戏中将其称为“气”。提升能量聚气的时候气会不断上升，当气变成0的时候就算输了，以前的几款作品里HP少了是无法补回来的，不过现在却不同，只要有机会，你随时可以提升气的数值，这样在对战中就会出现更多的变数，游戏性也随之提高。除了气这个概念的转变外，必杀技设定也有了很大的改变，再也不像《武斗传》前三代中那样使用大必杀技时中止敌方行动，在这一作里，格斗系统



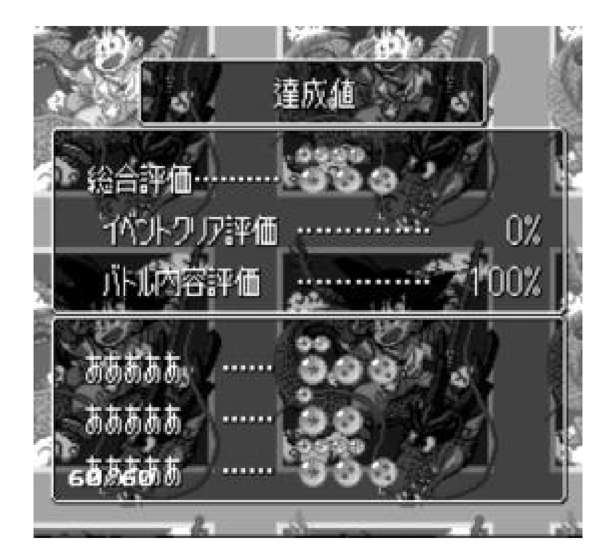
更像传统方式了，就连分屏的特点也被取消。必杀技要按住不放才能发出最大能量的绝招，如果只是瞬间按一下的话，跟拳脚打到敌人没什么区别。游戏中还有类似街机的一个高速过招的设定，也许很多玩家在街机的龙珠格斗游戏中已经见过那种设定了，估计是因为反映良好就被加入到了SFC的这款作品中。

令人感到意外的是这次竟然将曾经放弃的故事模式又加了进去，由于这一代所有人物都是比较厉害的角色，所以感觉是个大杂烩，可想而知故事情节肯定不是原著里面的情节。BANDAI吸取了《超武斗传3》的教训，故事模式还是乖乖地作了进来，虽然并不是原著的内容，可总比再被骂的好。

从系统和游戏性上来说，这是SFC上龙珠系列格斗类的四款游戏中最好的一个，不过这跟制作年代比较晚有很大的关系。96年的时候已经是次世代主机的天下了，所以你可以在这款游戏中看到许多新一代游戏中才有的设定，最典型的例子就是那个练习模式。虽然发售比较晚，不过这应该算是给整个龙珠系列在SFC上写下了一个比较完美的句号，毕竟能将SFC游戏做到这种境界也是很不容易的。

《超悟空传 突激篇》——1995

在《超武斗传3》发售后的一年，BANDAI似乎意识到超武斗传已经成为一个没有新意的类型了，如



果想要继续引起玩家注意和兴趣的话，恐怕没有新东西是不行的，就这样《超悟空传》就在《超武斗传3》发售后一年摆上了货架。它抛弃了以往的卡片战斗模式，也没有用《武斗传》中的格斗模式，而是用了一个非常新颖的即时战斗系统。出招发招并不是像传统RPG那样选菜单，在这款游戏中用的是类似格斗游戏中的那种组合键。几乎当时每一个玩到这款游戏的人都会有新颖的感觉，比起以前的作品，更加能够让人融入游戏中。各种绝招必杀技的使用方式都可以自己定义，这也是非常好的一个设定，玩家可以选择自己喜欢的招式来用。不仅招式多，而且互克的效果也非常明显，所以战斗的时候要经常考虑对方的招数和对策，也是由于这个特点，在游戏战斗的时候，其紧张刺激程度并不亚于格斗游戏。在《超武斗传2》中新加入的聚气设定在这款RPG里也一样可以使用，看来好的东西都被保留了下来，这也是这一款作品能够成功因素之一。



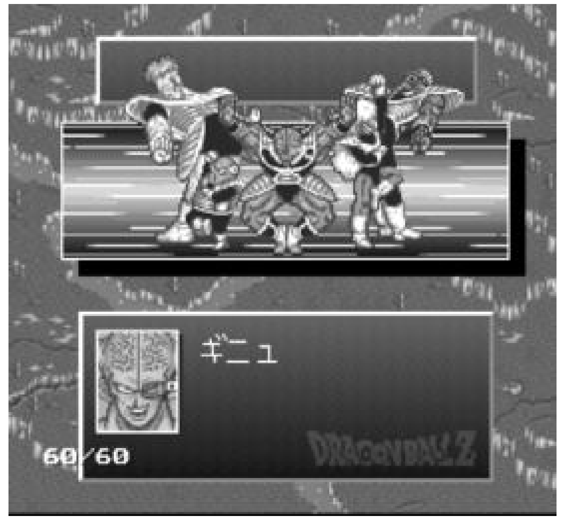
除了战斗系统的创意吸引人之外，游戏的故事情节也是另一个吸引人的特点。完完全全按照原著的故事情节来展开游戏旅程，这恐怕也是众多《龙珠》迷们所企盼的吧。故事情节使用AVG的模式进行的，那些选择题全部都是原著的内容，如果选对了会给你计分，并且有时候还会有奖励。在游戏的设定菜单里，你可以看看自己是否完全根据

原著去发展故事情节，游戏的完成度和评价都跟你对原著的熟悉程度有关。除了故事完成度，就连必杀技的完成度也可以查看，众多的招数你是否能够全部练成也是一个考验。如果玩过这一作的玩家，恐怕会对那个捡石头的情节印象很深吧，恐怕有很多人都会在和小林比赛找石头的时候头痛，那种用选择题来走迷宫的感觉不是一般的痛苦，就像FC上的一作最后在地图中找人造人一样，只有一个字能形容——累。

其实这款作品本身就是给龙珠迷作的，能够让人在游戏中完全再现原著的情节，恐怕这才是《超悟空传》的目的。故事是从悟空小时候开始，也就是漫画的第一卷，一直到打败大魔王结束，整个小悟空的故事完完整整的出现在游戏中。

《超悟空传 觉醒篇》——1995





这是《超悟空传》的另一篇，跟《突激篇》同年发售。不过这并不是什么《超悟空传》“二代”，仅仅是《超悟空传》的另一篇。这是接着《突激篇》的故事开始，一直到打败弗利萨为止的一款游戏，也就是《龙珠Z》的第一部分。在系统、画风上可以说完全没有变化，所有东西都跟上一篇没有什么太大区别，不过画面是漂亮了不少，色彩和效果也比以前好了许多。这一次的故事比《突激篇》长了一些，而且配乐、表现力方面都有了长足的进步。

说起配乐，在所有龙珠系列的游戏中，《超悟空传》里的配乐是最好的，虽然SFC的音乐表现能力也只不过是MIDI级别的，可是这并不影响那些音乐家的创作，整个游戏中没有什么曲子让人感到和当时的情节格格不入，绝大多数的曲子都会让你更加容易融入到游戏情节里，恐怕这才是游戏配乐的最高境界。

结束语：

虽然在打完《觉醒篇》的时候曾经希望BANDAI能够将后面的情节也做成“XX篇”来发售，不过这个愿望到最后还是落空了。自此以后，BANDAI似乎就没有再打算出一款《龙珠》的RPG游戏。《超悟空传》这种相当成功的游戏模式渐渐被遗忘，不仅后来的PS上，就连PS2和其他机种都没有再看到过BANDAI制作的龙珠RPG游戏，后来《龙珠》的版权给了西方国家的某公司，导致在GBA上出了一个不伦不类的垃圾，这不能不说是一种遗憾。

看一下整个系列的游戏作品，不难发现FC是这个经典系列辉煌的开始，而SFC则是整个系列的顶端同时也是辉煌时期的结束，后来的几款作品种也就只有一款PS的游戏能够让人觉得有点兴趣，其他的恐怕连《超武斗传3》这种级别的游戏都比不上。写这篇稿子的时候PS2上的《龙珠》格斗游戏就快要发售了，看过介绍动画感觉还算不错，希望是个成功的作品。

很巧的是在写稿的这天晚上看到了日本网站上《龙珠》TV版DVD BOX预约开始的宣传页面，看来在不久的将来，又可以在动画中感觉到“カメハメは”给人带来的激动心情，恐怕这也是现在国内那些垃圾国语配音版所无法做到的吧。

最后回顾整个系列在SFC上获得巨大成功的同时，让我们一起来为以后这个系列会有更好游戏作品出现而祈祷。

读编往来



微风：

1、近日抢了朋友一全黑GBA，回家暴玩！一个字：爽。虽然早已在VBA上将《月轮》、《白夜》、《机战A》等暴机，但在真机上重新把玩，感觉自然大大不同。忽然发现原来除了街机外，掌机也是模拟器无法垄断的区域……

2、某日，路过一书摊，见一本自称“华南第一电子杂志”的光盘杂志，忍不住翻看。骤然发现，里面的模拟区内容竟然和我们网站更新新闻的内容完全一致，甚至我们更新员一些习惯的口语也加了进去。虽则网络无版权可言，但写模拟文章至此，实在是杂志的一种悲哀。老板看我不断摇头，以为书有质量问题，我只能长叹一声而去……

重新回到Black Metal中的龙二



忙，杂志从创刊到现在还没几天真正好好的休息过。在忙碌中，杂志第三期也与读者见面了，不过龙二心里想着如果哪一天杂志真的能够上了正轨而能够省心一点，一定要好好的去爽一把，去COTOLO的老家桂林，哈哈哈。

本月COTOLO终于来到了北京，又蹭我饭，又蹭我房，真狠，一定要好好报复。本月也是收获颇大，收集了一大堆动画DVD，真爽。

快到12月了，杂志社也在考虑送什么好东东给一直对Emu-Zone和模拟与游戏默默支持的读者们……maybe is……



喜欢上NO.3的Cotolo

老实说不大喜欢写这些东西，就像现实生活中不大喜欢自言自语一样。

坐了一天的火车车来到了遥远的北京，初来乍到一切都还不大习惯，尤其是“看球和踢球的时间少了”……

结束了一年多的流浪生活，变成了所谓的上班族（打工族），倒能有一些时间来关心冷漠了许久的模拟器了…怪哉！

从MAME 0。62的出现，模拟界渐渐呈现复苏的迹象，每天在公司的电脑上享受着整理那些海量的ROM时硬盘所发出的吱吱声，毕竟生平第一次用超过20G的硬盘。



XJL

天忽然阴沉下来，就在我敲完最后一个字的时候。

我以最快的速度存档、关机、换衣服，当我疾走到门口的时候，雨终于“很适当”的落了下来。

郁闷！

我本打算输完文档就出门去，我和她约好的，今天下午见面，只要不下雨的话。

人生就是这样的，事情总是会向着自己所希望的反方向发展。就好像当你面对2条路，一条是正确的路线，另一条是错误的，你总是会挑到错误的那条。

对于发生这样的事情，我们不必太在意，因为这才是生活，这才是现实。准备重新打开电脑，继续写点什么，手伸向电脑开关，眼睛却望向窗外。伸出去的手还没有触到机箱终于又退了回来。我决定不向恶势力低头，我决定冒雨也要去，下刀子也要去，见不到她也要去。

我不能不去想她，如果我被雨困在家里，其实我心里也会想着她，并且心乱如麻。

快一个月没有见到她了，我已经不能忍受！

我毅然决然的、头也不回地出了门。

我要去见她！！！

她的芳名——《模拟与游戏》 第3期！



GOUKI：

因为种种原因，上期杂志的上市时间晚了很多，在这里只能代表杂志社的成员向所有焦急等待的读者道歉。而很多读者来询问的邮购杂志问题，我在这里也可以保证，所有的汇款，都是由

红帽处理由我协助的，而每一本寄出的杂志都是经过我们的手，所以如果有读者的邮购杂志仍然没有到，请耐心等待。中国邮政或许是个值得信任的选择。

这期杂志的制作虽然有些小小困难，但是仍然顺利地如期出刊了。松了一口气之后回顾一下本期杂志的制作，在繁忙之外的一个乐趣就是阅读大量的的读者回函……一如既往地，感谢读者们提出的善意批评和改进建议，我们，我们一定会努力做到的。众多的读者支持是我们的动力。还有要说的是上期的公开征稿之后，杂志收到了很多质量很高的稿件，这给杂志注入了很多新的活力，真好。其它的闲话大家都替我说完了……

仍然要说的：请所有的读者们一如既往地支持我们的杂志，支持《模拟与游戏》，谢谢。

以下为常常有读者来信或者来电话询问的问题，希望读者们能够认真阅读，并从中找到自己需要的答案而不必重复发问。

F A Q :

Q：杂志的质量能否更好，能否采用更好的纸张和印刷，能否增加海报，能否加彩页或者作成全彩，能否增加页数……etc

A：目前我们的杂志仍然处于创刊初期，成本控制是一件非常重要的事情，在销量成长到一定程度之前，我们恐怕不会通过这类哗众取宠的方式来迎合部分读者，我们期望的是读者能够认真品味我们杂志的内容，而不仅仅是它的形式。当然，在将来，我们肯定会进一步提高杂志的质量，包括更精彩的内容，和更加容易为读者所接受的形式。

Q:如何能够邮购杂志？邮购的杂志为什么还没有到。

A:请看封二。注意第一期之后，杂志社迁至新地址，因此邮购地址以第二期或第二期以后的任何最新一期为标准。如果邮递过程没有差错，那么请已经汇款邮购的读者耐心等待，我们确保在第一时间内就将您的杂志邮递给您。

Q：光盘上的某某内容有问题，如文件无法打开，ROM不能运行。

A:首先这可能是您的光盘驱动器存在问题，而如果在更换光驱后仍有同样问题，则可能是光盘的质量问题。我们在制作光盘时经过严格的测试，基本可以确保所有内容均正确无误，而由于光盘本身压制的质量问题和杂志在运输中遇到的种种问题，可能会造成一部分的光盘在到达读者手中时出现问题。

Q：光盘上附送的某模拟器或某软件应该如何使用？

A：请仔细阅读杂志，一般附送的模拟器和软件，都是与文章相对应或配套的。使用方法会在杂志内的相应文中有详细的说明。而部分常见的用于运行附送游戏ROM的模拟器使用方法，文章不会另作说明，有一定模拟器使用基础的读者可以自行尝试运行，而没有相关经验的读者可向身边的经验者请教或通过其它渠道如网络查询，请不要向杂志社提问，我们可能不会回答类似的问题。

